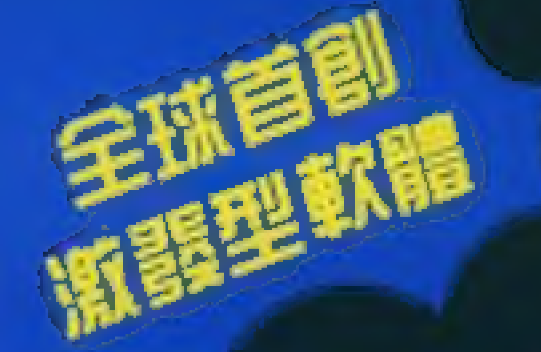


軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
79
1995年10月號
大銀河物語
《SUPER NEW FILES》
魔獸爭霸II 狩魔獵人2 3D彈珠台 卡通怪獸大對決
致命快感 無敵龍捲風 等6款
《超級檔案夾》
英雄傳 七英雄物語 天使的午後
CRW鎮暴特勤組 夢幻天使
大銀河物語 魔導奇兵
新蜀山劍俠 鐵甲艦 等12款
《新GAME熱報》
MISS阿性
《特別報導》
美國HOT GAME 特輯
《遊戲獵人》
《遊戲攻略》
《百戰天龍》
FX戰士
Withaven試玩
《98精品店》
エリア88
天地
《DOS/V 最新遊戲介紹》
Windows 95
個人電腦資料保全
《網路逍遙遊》
Internet國際網路
《遊戲終結者》
阿拉丁傳奇
全省電腦經銷商·書局均售 NT$199 HK$75 RM$25
SOFT WORLD MAGAZINE OCTOBER 1995 ISSUE 79 PC GAME PC 98 DOS/V



只要 超能力 什麼都不必

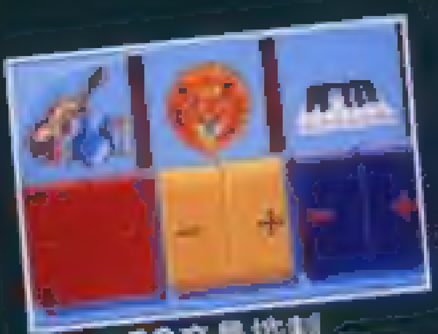
挑戰 世界各大廠牌音源器、電子琴、編曲器、效果器、MIDI軟體、卡拉OK伴唱機、DJ器!!



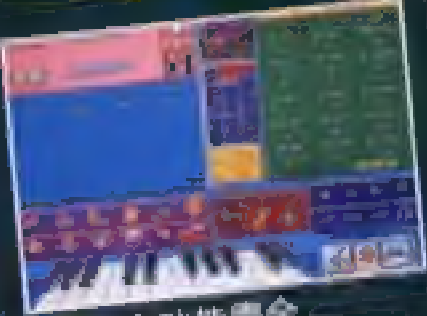
也許，您覺得您應該是個才華洋溢的音樂家，但是，想玩音樂，一定要學過音樂嗎？一定要看得懂豆芽菜嗎？一定要買樂器嗎？一定要學MIDI嗎？一定要買音源器嗎？DJ器嗎？



現在，請您注意了，叫您那些
(一)不切實際鼓勵的
(二)冷眼旁觀的
(三)等著看笑話的
親朋好友 塞起來（台語）

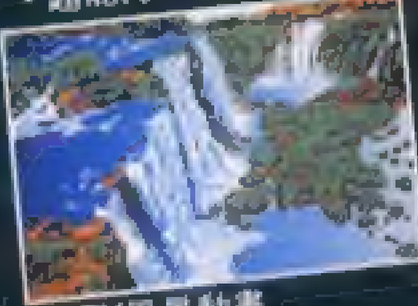


• 三軌EQ音量控制



• 超能力功能齊全

• 動畫式互動鍵盤



• MTV風景動畫

使用本軟體，請先關好房門秘密進行，以免——洩露天機





左上圖：夏雷浩（新遊戲時代編輯作家）
左下圖右者：李達濤（流行樂壇超級[illegible]）
左下圖左者：劉子誠（獅子吼音坊總監）
下圖右者：詹凌駕（外文合唱團鍵盤手）
下圖中者：劉子誠（天才音樂家）
下圖左者：金偉文（楠竹園區知名吉他手）





李達濤：MIDI是專業級工具，一般人很難上手的，像「超能力」這樣優秀的作品，早該出來取代MIDI了。

劉子誠：在這麼逼真的音樂音效重現之下，有了「超能力」，天才的道路上再也不會孤單無助了。

詹凌駕：卡拉OK超級樂團的現場實況演出，音色一流，臨場感十足，充分抓住了音樂人的「爽」字訣。

金偉文：「超能力」太好玩了！像我這種電腦新手不到十分鐘就馬上上手了，電吉他的音色真是嚇死人，彈奏比我這把十幾萬的吉他還好聽。

夏雷浩：玩過這麼多套音樂軟體，唯有這一套最具有「創造力」，竟然只用一塊普通音效卡就能「激發」出使用者潛藏的音樂天份。

劉子誠：要成為世界級的音樂家，必須具備一分努力，六分天才，三分「超能力」

◎「超能力」，無須音樂基礎，無須昂貴器材，將您從零到有的帶進音樂的國度。
◎「超能力」，僅僅需要一塊最基本的音效卡，音色勝過GM標準，物超所值。

敬請期待

全球天才專用版——「超能力」十月中旬，鐵定上市

獅子吼音坊為回饋國人的支持與鼓勵，特將國內版定價為830元，利用郵政劃撥定購，更可獲九折750元（含郵資）的優待。本公司備有完整簡報程式。
請撥（02）265-7990索取下傳



郵政劃撥帳號[illegible]號
右將電腦有限公司
基隆市正信路151巷1號4樓
玩家服務專線：(02) 465-9858
傳真號碼：(02) 465-8261

本軟體內附專業人士的音樂秘笈，音樂創作的葵花寶典—「基本和弦進行破解手冊」讓天才的您馬上創作天王級作品。

『獅子吼音坊』（原將門獅子吼）首次出擊 傾巢製作　　右將電腦 創意主導

南經銷商

編輯室報告

WWW 全球風行，編輯室傳達以下重要訊息

電腦網路堀起
多媒體時代來臨
全球資訊快速爆炸

在浩瀚的資訊海洋中
如何獲得資訊雖然重要
然而——
獲得資訊的資訊更爲重要

軟體世界雜誌烘焙雞(HOME PAGE)

正式出爐
全球連線
歡迎享用

Call in ?
Fax in ?
Net in !!

掌握軟體世界雜誌
掌握電腦遊戲資訊

網路位址：
http://www.liii.com/~swm

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／鍾文豐
文字編輯／李家治、呂豐達、韓弗如、葛文怡
編輯助理／劉家紗
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑珠
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／陳慶英、伍美香
廣告企劃／曾玉琴

特約編輯／蘇庭天、許偉全、莊振宇
特約作家／
駱婷婷、阿布、曾昭香、王彰德、
徐國振、劉昭銘、葉明璋、朱學恒、
劉建台、葉宗明、黃文龍、侯育宏、
王詠文、陳志明、卜起經、黃婉倫、
俞伯勳、黃啓楨、賴暘鑫、林旭中、
劉俊禹、羅元麒、廖奇建、黃俊銘、
徐維成、鍾凱文

☼廣告／曾玉琴
☼廣告專線：（07）3848088 轉 277
FAX：（07）3802764
劃撥帳戶／謝明發
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／07-3848088 轉 278

電話／07-3848088 轉 277／289
社址／高雄市三民區民壯路 63 號五樓
電子郵件信箱／swm@ksts.seed.net.tw
投稿・聯絡信箱／高雄郵政 28-34 號
◆來稿請示眞實姓名並自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否悉聽尊意。

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市三民區民壯路 61 號
TEL：（07）384-8088
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（02）788-9188
中區業務／台中市西屯區洛陽路 148 號
TEL：（04）311-8774

香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 座
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781

星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730
FAX：60-3-333-0731

大陸地區代理／東方亞邦科技有限公司
TEL：002-8620-7668322

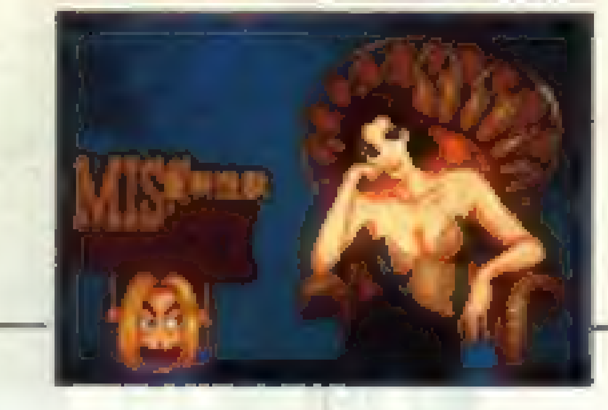


軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
1995.October





●閒閒猜廣告

看廣告還能得到免費的遊戲？不要懷疑!!只要你能猜出以下經過局部分割的畫面內容，究為哪家公司發行(請填入廣告索引中之公司編號)，幸運之神就可能與你同在。請將答案寫在選票下的《閒閒猜廣告》答案表中(答案將依廣告索引所登列為準)。

提示：請詳閱本期各頁廣告內容



78 期閒閒猜廣告解答

A (4) B (23) C (19) D (25) E (22) F (10) G (26) H (13) I (16) J (15) K (20) L (12) M (6) N (24) O (5) P (11) Q (21)

中獎人名單

台北縣—陳俊銘．彰化縣—魏世全．台中縣—林榮達．高雄市—張明傑．高雄市—劉士維．高雄縣—陳俐鈞．高雄縣—林士維．台北市—林鈺倫．台北縣—李明憲．基隆市—胡美玲．

【以上中獎人可獲國內已出版遊戲軟體（不限出版公司），請速電洽本社】

第79期廣告索引

▼這個重要版面，我們特別預留給會習並注重廣告效益的您 刊登廣告
▼洽詢／曾玉鑾
▼電話：(07)3848088轉277
▼傳真：(07)3802764

讀‧者‧票‧選 TOP 20 & Best 5

●統計日期：8月29日～9月28日　●廢票：65　●其他：251
●總得票數：2566票　●資料來源：軟體世界雜誌78期選票

1 仙劍奇俠傳 1208

□大宇　□RPG　□上期排名：1



閒來沒事 High 一下…嘿嘿…炎龍吃月餅，光輝到十月？…呼！你好大的胃口，想跟我比 High ？老實告訴你…現在月餅行情飆到 1208 票，就算你有一把功夫兩把刷子，還不見得搶得到…哼！不信 ?! 仙劍在此，你就甭客氣儘管放馬過來吧.!!…好個啊嗚吧，滿口胡言，說什麼系出同門，自此相安，百年太平…除非你是土豆，我叫花生，否則既不煮豆，何來煎豉生，相煎太急之理？硬將我比酸辣湯，還敢叫我慎思…呼！ High 到最高點，心中有 BB ，管他哈米湯，我 High 我一路 High …我咧…（ High^n ）　$0 < n \leq \infty$

2 炎龍騎士團 II 258

□漢堂　□角色戰略　□上期排名：3



一個閏八月，兩個中秋節，炎龍吃月餅，光輝到…嗚…雖然十月沒吃到月餅，拿下一鍋湯倒也不虛此行…呼！仙劍砍炎龍？你好大的口氣！沒聽人說黑夜過了，黎明還會遠嗎？冬天過了，春天還會遠嗎？同理可證…月餅過了，湯圓還會遠嗎 ?! 嘿嘿…這榜首座就像冬至的湯圓一樣，令人垂涎啊…何況騎士守則明文記載：客氣爲吃虧之本，管它是月餅，湯圓還是春捲…爲了搶到 BB 湯圓…奇俠兄…我們就不客氣啦……喂！你又探頭探腦打什麼主意？啥 ?! 又想在湯圓上刻字？…啊…老想刻字，你是啄木鳥轉世的啊 ?! …#@★＊…

3 三國志 IV 109

□第三波　□策略　□上期排名：4



不得了啦了不得…報…報告老大… BB 牌湯圓…老三且慢，兵來將擋，水來土淹…這湯圓嘛…我吃就…（咳！咳！…）老大英明！我這與老三商議拿下 BB 湯圓與老大冬至進補，聽說這 BB 湯圓餡裡還包…咦！老二閉嘴！軟世家肯定好吃會飽，沒吃過也該聽過，管他餡裡包啥玩意…是！老大英明！…老三！趕緊打探今年冬至啥時…報！大宇十二月廿二，小宇十一月初一…嗯…軟世排行榜過了，黃金榮譽榜還會遠嗎？也罷！管他啥來榜…老二，老三，守住…報！寶座多了一個啊嗚吧…嗄 ?! #@★＊…嗚…好想吃花生湯圓啊…喂！過去一點…

3 軒轅劍外傳－楓之舞 109

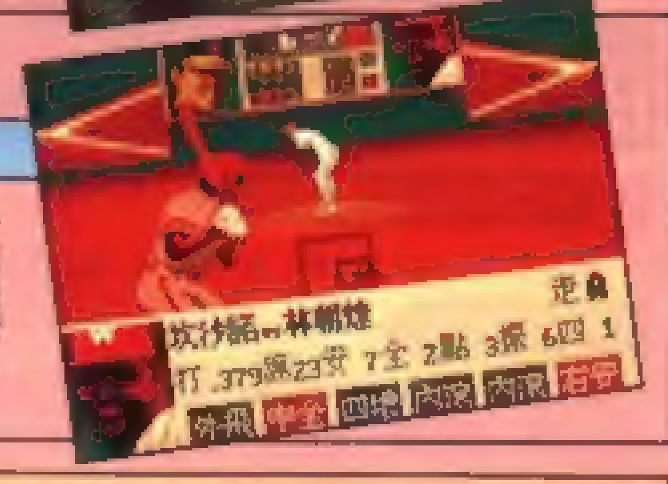
□大宇　□RPG　□上期排名：2



啊嗚吧～#@★＊…以爲我喜歡跟你們三兄弟擠在一張椅子上啊？…什麼？沒我的份…瞧你一副小氣巴拉的樣子，哼！區區湯圓怎夠塞我牙縫，想當初我搶到的可是 BB 牌肉粽…怎麼 ?! 沒聽過？…呼！當時我還超級狂辣的辣椒醬除了沾你們這三塊蘿蔔糕外，沾 BB 肉粽都還有剩哩！哈哈…想起來了吧…啊嗚吧～…沒有當時的 BB 肉粽，哪來現在的 BB 月餅和湯圓…哦？你還在嗚啊？… sent ♀ in ？你難道不知道♀是聖者的標記？…嗚…看不出你還有這般高貴情操一心等候聖者…嗚…真令人感動呀…你繼續嗚吧，我不打擾你啦…

5 中華職棒 II 88

□軟體世界　□運動　□上期排名：5



嗚… Let me out or sent ♀ in …嗯？♀是聖者，難不成合是弓箭手…嗚…人說這啊嗚吧是個瘋子果真名不虛傳…什麼高貴情操，什麼聖者…放眼望去，只見美少女，聖少女，夢工廠、特勤組…還有我的天使妹…嗚…榜內缺美女，就算吃到湯圓也是食之無味啊…嗚… Let me out or sent ♀ in …什麼？打職球順便吃湯圓？…嗯…好說好說…我們位子就 CHANGE 一下啦…噓！可別告訴別人喔…喔嗚喔嗚…美少女，我來啦…

本月新秀



以製作三國系遊戲著名的日本公司— KOEI ，此次出版的『英傑傳』，以全新的形態登台上市。免除耕事、養兵等瑣事，而以策略作戰爲主的遊戲方式，應會受到嗜戰份子的青睞。

【三國志英傑傳】

本月焦點



三代的遊戲舞台移轉至西部小鎮—『殺戮峽谷』。英勇的主角康比，除了打擊魔鬼的份內工作外，更會遭遇到一些古怪離奇的靈異事件。本期排名直線上升至第 15 名，特選爲本月新秀。

【鬼屋魔影 III】

在總得票數下降100多票的情形下，上期創下軟世榜首得票新高記錄（ 1104 票）的仙劍奇俠傳，本期再度刷新自己所保持的記錄，由於鼠票勇猛一舉拿下 1208 張熱情選票，使得炎龍Ⅱ以950票之差距瞠乎其後，而類型相同、系出同門並曾任三期榜首的風之舞更以 1099 票之大幅落差屈居第三，盛焰自是不可同日而語。然而在暑期強檔終告尾聲各家遊戲得票普遍下挫的局面下，仙劍傲人光芒非但絲毫未受影響，本期熱度依然扶搖，實則不可等閒視之。回顧仙劍於軟世排行所締造的新進榜直取榜首、兩度刷新最高得票、連續蟬連三期榜首的各項記錄，再觀目前得票之勇猛絲毫不讓，仙劍是否有緣再多創下迄今未曾出現過的五度封王新記錄，值得屏息以待。不過仙劍光芒雖然耀眼，曾許下"炎龍吃月餅，光輝到十月"豪情壯志的炎龍Ⅱ，雖以950票於月餅爭奪戰中飲恨，仍較上期多得 90 票，不辱炎龍Ⅰ曾兩次入主 BEST5 的記錄，本期順利挺進一席名次，硬是叫風之舞與三國志Ⅳ同擠第三名寶座，使得 BEST5 榜內首次出現同名次奇景；而中華職棒Ⅱ這個 BEST5 老將上期感嘆榜內缺美女並發出 Let me out or sent ♀ in 的哀嚎後，本期讀者仍以選票予以慰留並造成名次與得票均與上期相同的巧合；挺進無力守關有案的職棒Ⅱ，在面對來勢洶洶的 NBA 籃籃及 BEST5 榜外美少女、聖少女、天使雲集的誘惑下，是否還能繼續守住這個守關寶座，倒也令人捏把冷汗。

在 TOP20 中，本期計有二款新作入榜，其中英傑傳以新進榜最高名次拿下本月新秀，而毀滅戰士Ⅱ則於本期回榜；而特勤機甲隊Ⅱ是否也能像一代入主 Best5 也有待觀注。至於本期 TOP20 領軍則由搶在美國 NBA 籃籃大賽季後高潮推出並獲上期當月焦點的 95NBA 籃籃擔任，大有攻下職棒Ⅱ守關寶座之勢，推測是否屬實，容後驗證。另外，榜內的同名次集團共由 5 款佳作組成，該集團除太閤立志傳已連續 3 期挺住原來名次外，其餘四款名次均爲上揚，其中鬼屋魔影Ⅲ更因擁有最大名次升幅（上期吊 BUFFER 的車尾）選爲本月焦點（＋ 13 名）；由 BUFFER 竄入 TOP20 的遊戲尚有美少女特勤組、超級大富翁，幽浮Ⅱ，魔界之泉（上期新秀）升幅均在 10 名以上。

至於 BUFFER 中，則有三款新作進榜、三款上期非在榜遊戲回榜及三款遊戲自 TOP20 落入 BUFFER ，而聖少女戰隊Ⅱ則由上期 BUFFER 車尾追挺 7 席名次，無奈熱力有限未能衝出 BUFFER ，並因得票與命途乖舛的武將Ⅱ及小跌一名的阿曼尼斯傳說Ⅳ相同並列 BUFFER 領軍。新進榜遊戲方面，分別有王子傳奇、超擬眞撞球賽及大戰略 SP －閏八月台海大對決在榜，猜測實爲進榜暖身，得票僅得個位數；而本期回榜遊戲計有魔法飛毯、魔域傳說Ⅳ及創 7 －巨蛇之島，其中蛇島的回榜頗引人稱奇，在不少玩家關心創 9 相關消息的此時，讀者略過創 8 ，卻讓創 7 第二部－巨蛇之島（創 7 第一部爲黑月之門）以 4 票進入BUFFER車尾，著實耐人尋味。至於被讀者貶入 BUFFER 的三款遊戲中，則以曾經風光一時，進駐 Best5 兩期的武將爭霸Ⅱ命運最爲坎坷，君不見武將Ⅱ由於上期失去發言權退出 BEST5 ，轉而投向美少女及衆天使的溫柔鄉中，不料本期旋即告別佳人退出 TOP20 （－ 14 名），未知武將Ⅱ是否正想趕搭同遭名次下挫的A列車（－6名）南下離開傷心地或是北上捲土重來，則不可知。

綜觀本期排行與上期對照，發現上期在榜卻於本期掛出免戰者多達九款，分別是神示錄、卒業、燃燒的野球Ⅳ，瘋狂醫院Ⅱ、中國、幽浮、銀河飛將Ⅱ、臥龍傳及極速天龍，汰換率高達 30 %，可謂驚人，未知是否再蒙讀者青睞有緣回榜，咱們下期再見啦。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	票數
6	9	95年(NBA Live 95)美國職籃大賽	憶弘	運動	51
7	6	美少女夢工場Ⅱ	精訊	少女教育策略	46
8	11	超級快打旋風Ⅱ	第三波	格鬥快打	43
9	－	三國志英傑傳	第三波	策略	32
10	21	魔界之泉	華義國際	角色扮演	29
11	10	模擬城市 2000	電腦休閒世界	模擬	28
12	8	天使帝國Ⅱ	大宇	策略模擬	26
13	－	特勤機甲隊Ⅱ	華義國際	戰略	25
14	12	明星志願	大宇	策略	22
15	28	鬼屋魔影Ⅲ	軟體世界	冒險	16
15	27	美少女特勤組	天堂鳥	冒險	16
15	26	超級大富翁	軟體世界	益智	16
15	25	幽浮Ⅱ－深海出擊	第三波	策略	16
15	15	太閤立志傳	第三波	策略	16
20	－	毀滅戰士Ⅱ	精訊	動作	15

票選活動

台南縣✕許哲穎
台北市✕潘世餘
台北市✕連崇棋
台中市✕李柏緯
台北縣✕張富翔
台北縣✕田應勳
台北縣✕李韋毅
台北縣✕謝佳雯
台中市✕曾祥泉
台中市✕施星宇
台中縣✕王維原
台中縣✕周岳平
桃園市✕邱士銘
高雄縣✕李英慶
高雄市✕沈柏宏
高雄市✕顏宏庭
高雄市✕吳　斌
雲林縣✕林俊吉
苗栗縣✕林隆港
嘉義市✕陳浩誼

中獎名單

●以上二十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

The Buffer 21～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	28	聖少女戰隊Ⅱ	華義國際	14
21	20	阿曼尼斯傳說Ⅲ	天堂鳥	14
21	7	武將爭霸Ⅱ	熊貓	14
24	18	A 列車 4	第三波	11
25	－	王子傳奇	漢堂	6
26	－	超擬眞撞球賽	松崗	5
26	－	魔法飛毯	軟體世界	5
28	－	閏八月台海大對決	軟體世界	4
28	－	魔域傳說Ⅳ	華藝國際	4
28	－	創世紀7-巨蛇之島	軟體世界	4



新片動向

提供國內出片

十月份

6 日 ●奇幻王國 CD 版 【松崗】
類型：動作 售價：未定

10 日 ●世紀之旅羅浮宮 CD 版 【富峰群】
類型 :CIA 售價 :1250 元

12 日 ●無敵旋風號 【軟體世界】
類型：模擬 售價 :700 元

13 日 ●立體小旅鼠 【松崗】
類型：益智 售價：未定

●十三支局 CD 版 【松崗】
類型：冒險 售價：未定

●鐵血聯盟 CD 版 【松崗】
類型：策略 售價：未定

●時鐘大盜 【第三波】
類型：益智 售價 :490 元

●銀河飛龍 【第三波】
類型：冒險 售價 :980 元

●爆破俄羅斯 【第三波】
類型：益智 售價 :490 元

15 日 ●戰棋 【松詮】
類型 :SLG 售價：未定

●韓校生 【華義】
類型：即時模擬 售價 :600 元

20 日 ●異星搜奇 【松崗】
類型：冒險 售價：未定

23 日 ●終極動員令 【第三波】
類型：策略 售價 :900 元

25 日 ●大銀河物語 CD 版 【軟體世界】
類型：策略 售價：未定

27 日 ●汽車大亨 【松崗】
類型：策略 售價：未定

29 日 ●CRW 鎮暴特遣隊 【華義】
類型：戰略 售價 :600 元

●CRW 鎮暴特遣隊 CD 版 【華義】
類型：戰略 售價 :700 元

●特勤機甲隊壁紙集 【華義】
類型：畫集 售價 :400 元

上旬 ●水果大亨 【漢堂】
類型：智育 售價：未定

●天才寶寶大競賽 【熊貓】
類型：益智 售價 :490 元

中旬 ●天使們的午後-韓校生 【天堂鳥】
類型：養成策略 售價：未定

●天才寶寶大競賽 CD 版 【熊貓】
類型：益智 售價 :490 元

●格鬥悍將 【熊貓】
類型：動作 售價：未定

下旬 ●運標天下 【光譜】
類型：策略 售價 :540 元

●黑暗天使 【微波】
類型 :RPG 售價 :700 元

●嘎嘎闖通關中文版 【第三波】
類型：益智 售價 :299 元

●鋼鐵天堂下 【第三波】
類型：冒險 售價 :890 元

●凱撒大帝 2CD 版 【第三波】
類型：策略 售價 :1200 元

●洛克人 CD 版 【第三波】
類型：動作 售價 :1100 元

●3D 立體終極彈子檯 CD 版 【第三波】
類型：動作 售價 :980 元

●終極任務 Z 【盧揚】
類型：戰略 售價 :550 元

未定 ●MISS 阿性 【大宇】
類型：教育 售價：未定

●殖民計劃 【光譜】
類型：策略 售價 :560 元

●異星突擊 【旭光】
類型 :RPG 售價：未定

●逆轉時空 【長重】
類型：射擊 售價 :490 元

●小沙彌 【傑克豆】
類型：動作 售價：未定

●異教巫師 【精訊】
類型：動作 售價：未定

十一月份

3 日 ●RBI BaseballCD 版 【松崗】
類型：運動 售價：未定

10 日 ●鈦戰機 CD 版 【松崗】
類型：動作 售價：未定

15 日 ●政治模克 CD 版 【松詮】
類型：益智 售價：未定

17 日 ●飛狼大戰卡曼契 CD 版 【松崗】
類型：模擬 售價：未定

24 日 ●創世紀 CD 版 【松崗】
類型 :RPG 售價：未定

●科學怪人 CD 版 【松崗】
類型：冒險 售價：未定

上旬 ●戰地大亨 【宏申】
類型：益智 售價：未定

中旬 ●獸鄉的守護者 【華義】
類型：戰略 售價 :650 元

●提督之決斷 II 中文版 【第三波】
類型：策略 售價 :1500 元

下旬 ●刀劍決 【花道】
類型：戰略 售價：未定

●凱爾迪亞傳奇 III 中文版 【第三波】
類型：冒險 售價 :1100 元

●第 11 小時 CD 版 【第三波】
類型：冒險 售價 :1350 元

未定 ●TEEN 【天堂鳥】
類型 :RPG 售價：未定

●YES!HG 【天堂鳥】
類型：策略 售價：未定

●赤日 【世紀縱橫】
類型：策略 售價 :600 元

●赤日 CD 版 【世紀縱橫】
類型：策略 售價 :800 元

●真人快打 3 【精訊】
類型：動作 售價：未定

●美少女夢工場 2CD 版 【精訊】
類型：策略 售價：未定

●夢幻天使 【盧揚】
類型：戰略 售價：未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

●西楚霸王 【熊貓】
類型:RPG 售價:未定

十二月份

1 日 ●爆火沙丘 CD 版 【松崗】
類型:戰略 售價:未定

15 日 ●亞里斯王物語 【松崗】
類型:RPG 售價:未定

20 日 ● 3X3 EYES 吸精公主 【松崗】
類型:冒險 售價:未定

25 日 ●俠客英雄傳 3 【精訊】
類型:RPG 售價:未定

下旬 ●三國風雲 【世紀縱橫】
類型:即時戰鬥 售價:未定

未定 ●創芒羅曼史 【天堂鳥】
類型:RPG 售價:未定

●七英雄物語 【天堂鳥】
類型:RPG 售價:未定

●太陽神殿 【傑克豆】
類型:動作射擊 售價:未定

●銀河英雄傳說IV EX 【微波】
類型:策略模擬 售價:800 元

●鐵鎖的星群 【華義】
類型:戰略 售價:未定

85 年元月份

●戰國 【天堂鳥】
類型:益智 售價:未定

●黑的劍 【天堂鳥】
類型:RPG 售價:未定

●鐵甲旗艦 【華義】
類型:戰略 售價:未定

二月份

下旬 ●聖光島 【世紀縱橫】
類型:RPG 售價:未定

未定 ●麻雀幻想曲III 【天堂鳥】
類型:益智 售價:未定

● PSY 幽記 【華義】
類型:RPG 售價:未定

三月份

下旬 ●夜行者 【世紀縱橫】
類型:策略 售價:未定

未定 ●鋼鐵騎士 【華義】
類型:戰略 RPG 售價:未定

四月份

●沈默的艦隊 【華義】
類型:戰略 售價:未定

軟體世界雜誌 10·15-11·14

10.15	●軟體世界雜誌出刊●戰棋●轉校生
16	
17	
18	
19	
20	●異星搜奇
21	
22	
23	●終極動員令
24	
25	●大銀河物語 CD 版
26	
27	●汽車大亨
28	
29	● CRW 蘇聯特遣隊 ●特勤機甲隊聖經集
30	
31	
11.1	
2	
3	● RBI Baseball CD 版
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	●鈦戰機 CD 版
11	
12	
13	
14	

SCHEDULE

10月 預定

中旬

●天使們的午後-轉校生
●天才寶寶大競賽 CD 版
●格鬥悍將

下旬

●運錄天下
●黑暗天使
●噗噗闖通關中文版
●鋼鐵天堂下
●凱撒大帝 CD 版
●洛克人 CD 版
● 3D 立體終極彈子檯
●終極作戰 Z

未定

● MISS 阿性
●殖民計劃
●異星突擊
●逆轉時空
●小沙彌
●異教巫師

11月 預定

中旬

●獸鄉的守護者
●提督之決斷 II 中文版

下旬

●刀劍決
●凱蘭迪亞傳奇III中文版
●第 11 小時 CD 版

未定

● TEEN
● YES!HG
●赤日
●赤日 CD 版
●真人快打 3
●美少女夢工場 2CD 版
●夢幻天使
●西楚霸王

魔獸爭霸II



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策　略	CD	12月下旬	機種：486-33 以上 記憶體：8MB 以上 顯示：SV 音效：S/M/G 操作：K/M
國外代理公司	發行公司	國內代理	
Blizzard	Interplay	松　崗	

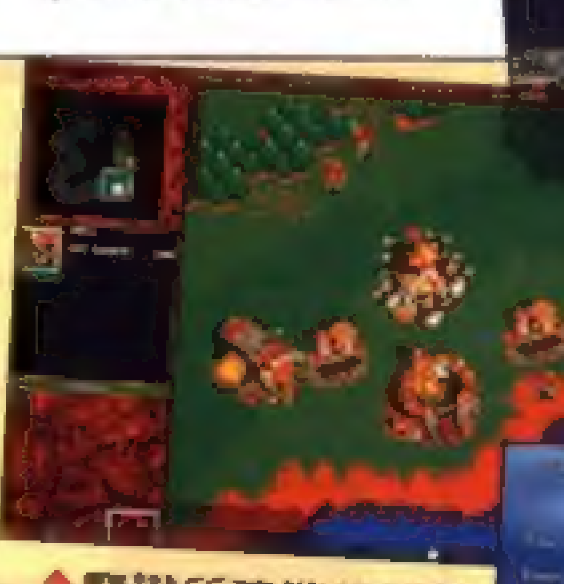
對忠誠擁護沙丘魔堡系列的策略玩家來說，今年可說是改朝換代的快樂年，首先是沙丘魔堡Ⅱ的超級續作 Command&Comquer 已在九月底推出，國內代理第三波也以與國外同時發行的方式造福玩家，相信有許多讀者已經玩的昏天暗地、睡眠不足。另外由 Blizzard製作、Interplay 發行的魔獸爭霸（Warcraft）也預計在年底耶誕節時推出續作，恰好筆者手邊也有專供雜誌報導用的DEMO版，加上一些打聽來的小道消息，在以獻上報導一篇，希望能讓讀者一窺魔獸爭霸Ⅱ全貌。

魔獸爭霸Ⅱ的劇情延續自前作，整體的架構仍是以人類與魔獸間互相攻略疆土、爭奪霸權爲主，在比前作稍晚的混沌年代，古老的 Azoreth 王國的領域內，人與獸間的戰爭仍是紛擾不息，由於是第二次的大會戰，因此參戰的兵種、戰場的範圍、資源的開發等規模都大了許多，在此一一分述如下：

SVGA 模式下的人類城鎮景，請注意二代的建築物並不需建在道路旁邊

640×480 256色的SVGA畫面模式

由於採用了SVGA畫面模式，二代的遊戲畫面看起了比一代的 VGA 畫面細緻了許多。且在 SVGA 模式下，所有畫面上建築物與兵種的造型都是經由 3D rendering 的方式作成，因此不但立體感十足，配色也相當的耐看，此外，所有角色的動作如伐木、採礦、移動、戰鬥等動態畫面都相當的平順。



魔獸所建造的城鎮



過關後的簡報畫面也變的華麗了許多

全新的索敵模式設定

在索敵模式的設定上，一代只要是己方角色通過的地方，在視野範圍內漆黑的地圖便會一片光明，敵方的行軍也可有地圖上的紅點得知；二代則使用名爲 Fog of War的索敵模式，當己方角色通過地圖時，視野雖會一片光明，但只要繼續前進，原先探索過的地方會變爲比較陰暗的灰色，而且敵軍的行動無法由灰色地帶得知，只有哨兵所在的地點視線範圍內的光明區才可以看出敵人的行動，以戰略的角度來看，二代的索敵模式應能提供更多爾詐我詐、神出鬼沒的樂趣。

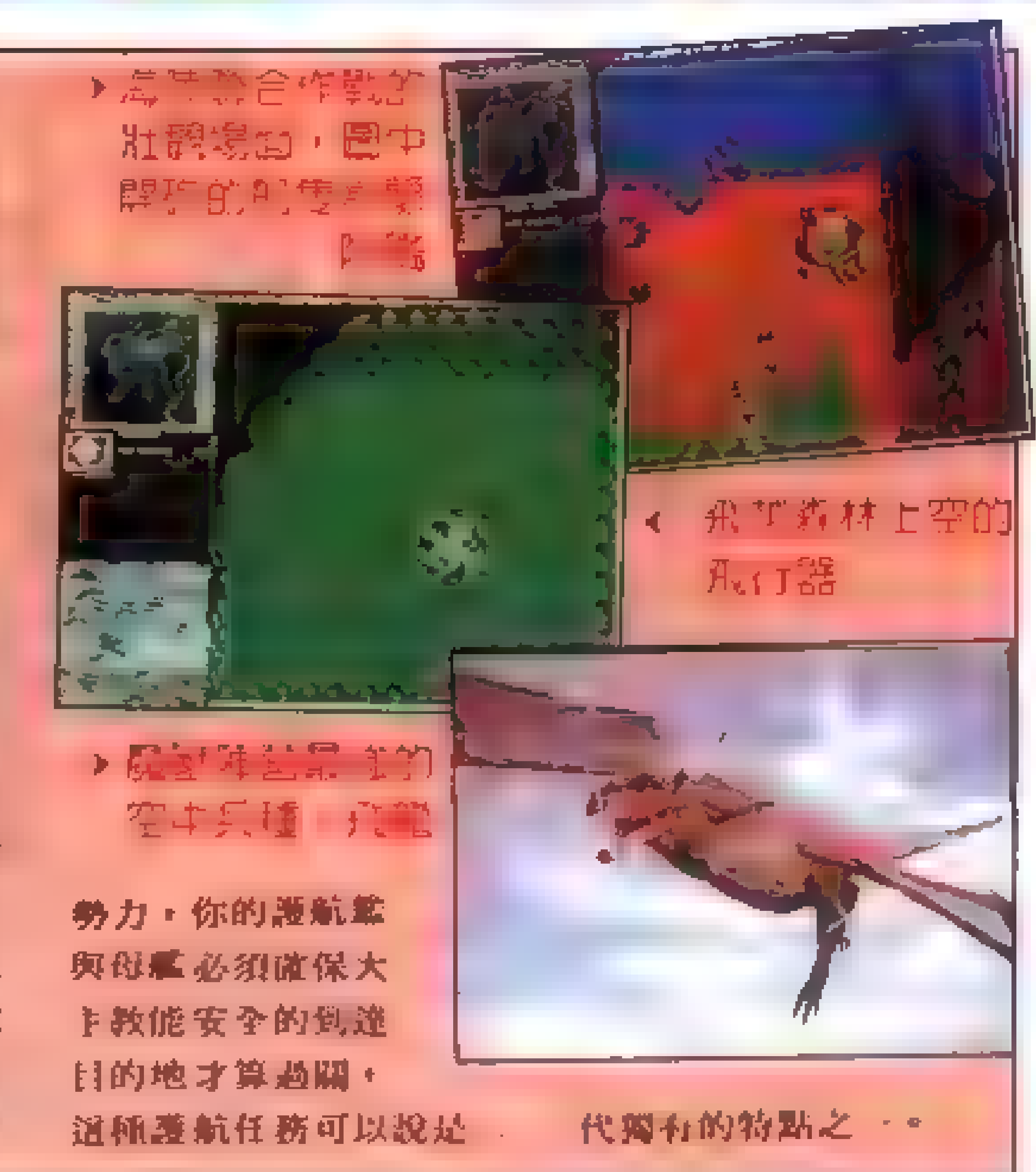


全新的索敵模式使地圖的亮度分爲三個層次



海陸空三軍並進

由於於一代的軍隊只有生產陸行兵種，因此所有的戰爭皆只能在陸地上發生，二代則為了增加遊戲的可玩度，除了增加陸行兵種的種類外，還加入了海軍與空軍的設定。玩家可以明顯的由二代的地圖看出海洋地形佔了其中相當大的比重，而陸行兵種不可通過的森林地區也相當的多，玩家可以建築港口生產船艦來遠征海洋，或生產氣球、飛行器等空軍通過森林區。遊戲中有些關卡的設計若使用海陸空協同作戰，會使困難度降低不少，例如，你可以使用飛行器偵察出敵方的城鎮，再派出騎士所率領的陸上兵團入侵，海上則使用驅逐艦來砲轟敵方沿岸的重要建築，如此不但戰鬥場面相當壯觀，效果也相當的顯著。另外，有某些特別關卡則需要借重海、空軍才能過關──在人類關卡有一關必須利用船隻護送大主教至某一指定的港口，這時魔獸一方則為了暗殺大主教而分陸空兩路結除玩家沿岸勢力，你的護航艦與母艦必須確保大主教能安全的到達目的地才算過關，這種護航任務可以說是二代獨有的特點之一。



▸海空聯合作戰的壯觀場面，圖中開砲的船隻是驅逐艦

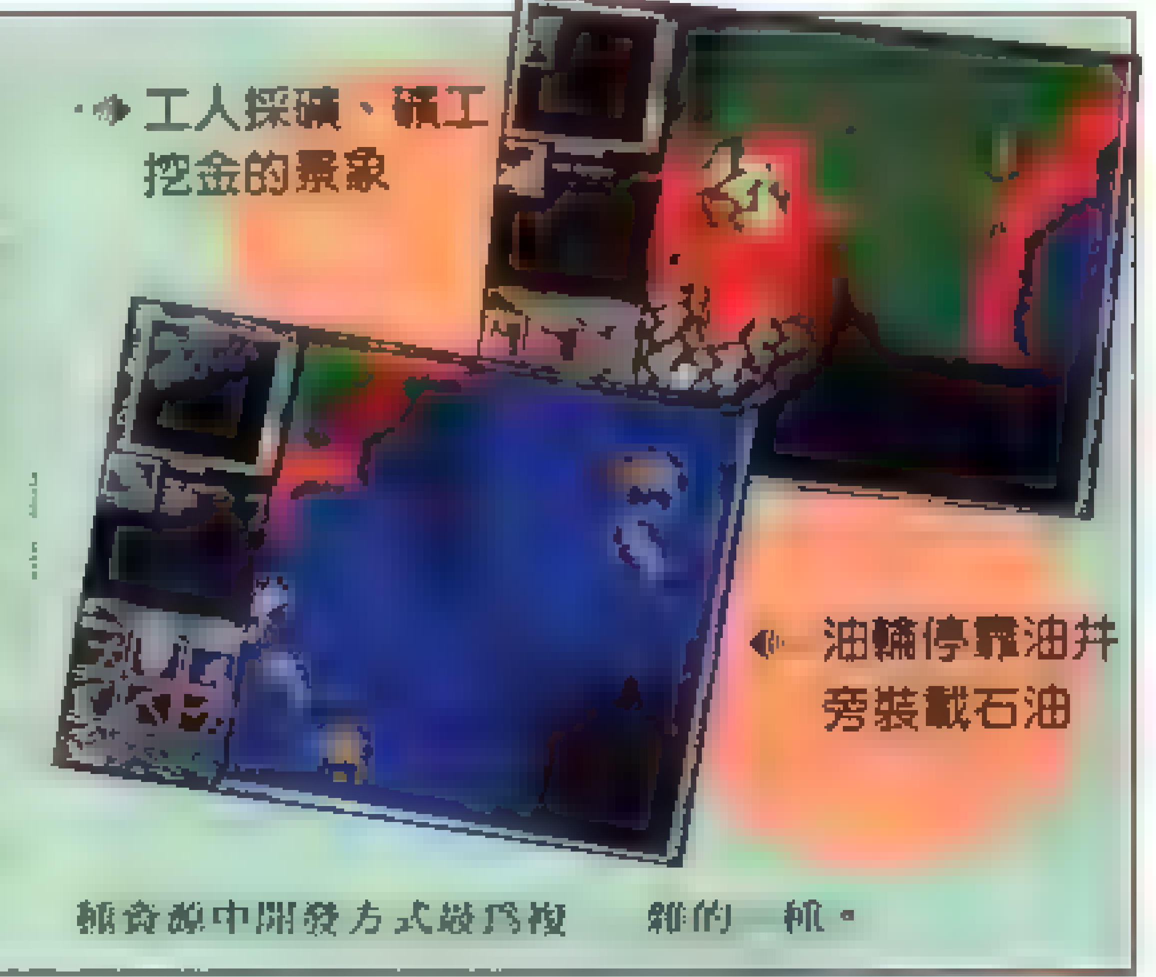
◂飛越森林上空的飛行器

▸魔獸陣營最主要的空中兵種－飛龍



黃金木材礦石石油四種資源開發模式

資源的開發與管理一向是此類即時策略遊戲的重頭戲之一，在一代中的資源只有黃金與木材這兩種，二代增加了礦石與石油後便擴充為四種，而這四種資源開發與運用是建造建築物與生產兵種的必要元素，有些比較高級的建築與兵種除了黃金與木材之外，還需要足量的礦石與石油才能順利生產。值得說明的是，礦石是派工人到礦山開採，而石油則須派遣油輪到海面探勘油田，然後在適當地點建造油井，再用油輪將石油運回港口，算是四種資源中開發方式最為複雜的一種。



▸工人採礦、礦工挖金的景象

◂油輪停靠油井旁裝載石油



其他重大的改進

除了以上幾項重大的改良外，魔獸爭霸Ⅱ每個地圖的規模最大可達 128 × 128 個區塊，是前作的 4 倍。連線模式最多可允許六個玩家同時對戰或聯合作戰，比起前作只能兩人連線對決進步了許多，另外，前作在集體移動時，最多只能同時標記四個角色，二代則可以同時標記移動九個角色之多，在集體移動時可說方便了許多。本遊戲預定以 CD ROM 方式發行，並附贈地圖編輯程式，讓玩家可以創造出擁有個人風格的關卡，整體來說，魔獸爭霸Ⅱ無疑地將是一套比前作更值得收藏的好遊戲。



▲人類兵團準備攻擊魔獸村莊的畫面，圖中同時標記了八個部隊



狩魔獵人2

心魔

Gabriel Knight – The Beast Within

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險	光碟版	未定	機種：486-33以上 記憶體：4MB以上 顯示：SV 音效：S/M/G 操作：K/M
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
Sierra	第三波	未定	

在描寫驚悚題材的冒險遊戲中，Sierra的狩魔獵人系列以極具深度的遊戲內容與角色刻劃，輔以巧妙地運用陰謀、神秘、宿命三大劇情元素，不但在國外屢獲大獎，在國內也因艱澀難懂的英文，而被譽為最佳「成人」冒險遊戲。目前續作心魔（The Beast Within）的遊戲製作消息已經發表，無獨有偶，在劇情上前作原罪以巫毒謀殺案揭開序幕，在心魔中蓋布瑞爾的冒險也是由一樁懸疑命案開始。

話說蓋布瑞爾為了調查一宗離奇的連續謀殺案，由新奧爾良飛往德國慕尼黑，發現所有的死者看起來都有如被狼人咬死一樣。由於案情陷於膠著，蓋布瑞爾的女助理葛瑞絲也飛往慕尼黑開始著手研究狼人的工作，在經歷許多波折後，她終於漸漸了解所謂的古世紀狼人審判的來由，並試著由國王Ludwig二世、失落的華格納歌劇，與傳說的黑色野狼等線索中尋出一些蛛絲馬跡。

心魔算是Sierra耗資自為建造專屬攝影棚後所出產的第二號作品，因此所有的角色是採用真人演出的方式，玩家也終於有緣一睹蓋布瑞爾與葛瑞絲的長相，而與真人演出動畫搭配合成的背景圖則是完全取自由德國實地拍攝的實景，這也是本遊戲的風格與特色的重點之一。

在遊戲中有多達八十幾個地點與六百多個場景供玩家探索解謎，加上大量的真人演出動畫與配音，超大的容量預定以四片CD的方式發行，是SIERRA繼七片包裝的幽魂後的第二大巨作。以前作的口碑來看，相信心魔會是值得冒險玩家珍藏的作品之一。



寫實的德國風味場景

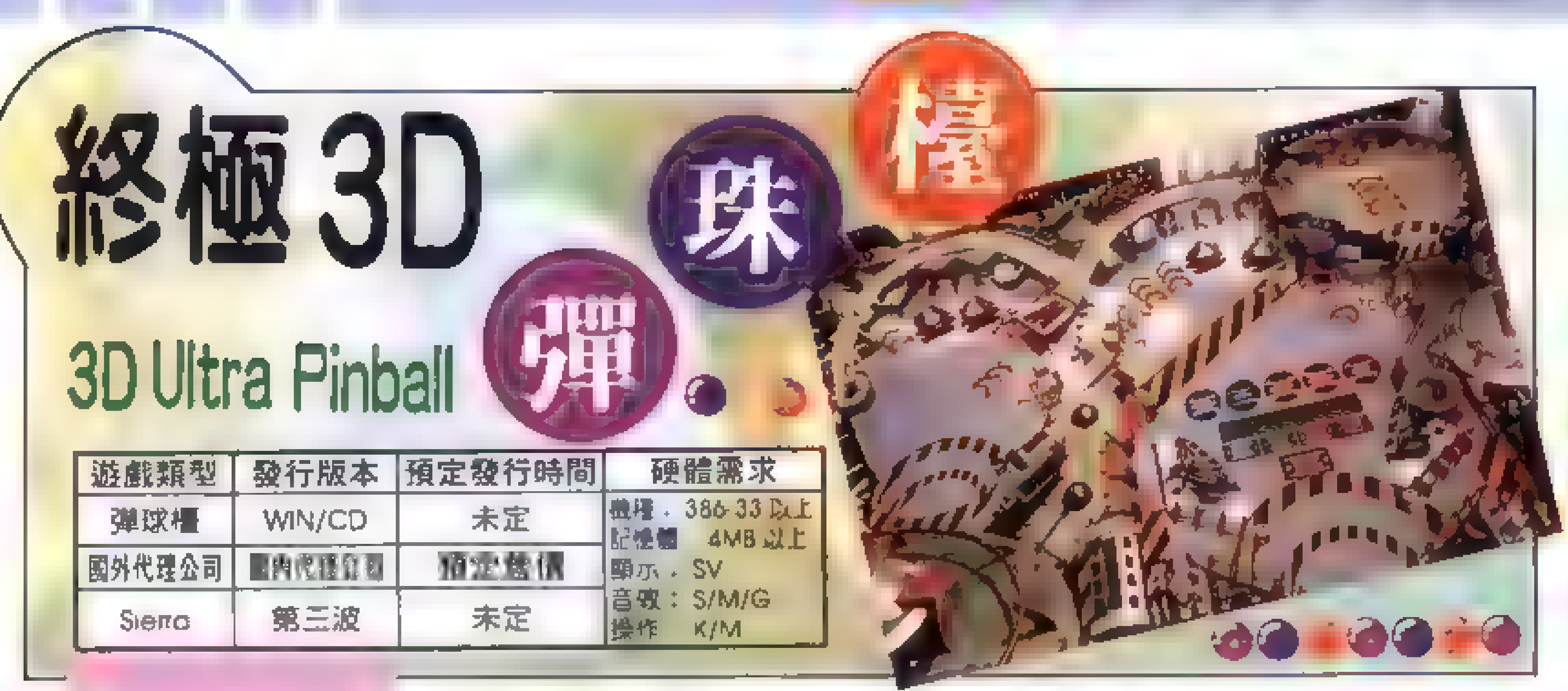


▶主角蓋布瑞爾

▲女助手葛瑞絲

終極3D彈珠檯

3D Ultra Pinball



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
彈球檯	WIN/CD	未定	機種：386-33以上 記憶體 4MB以上 顯示：SV 音效：S/M/G 操作 K/M
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
Sierra	第三波	未定	

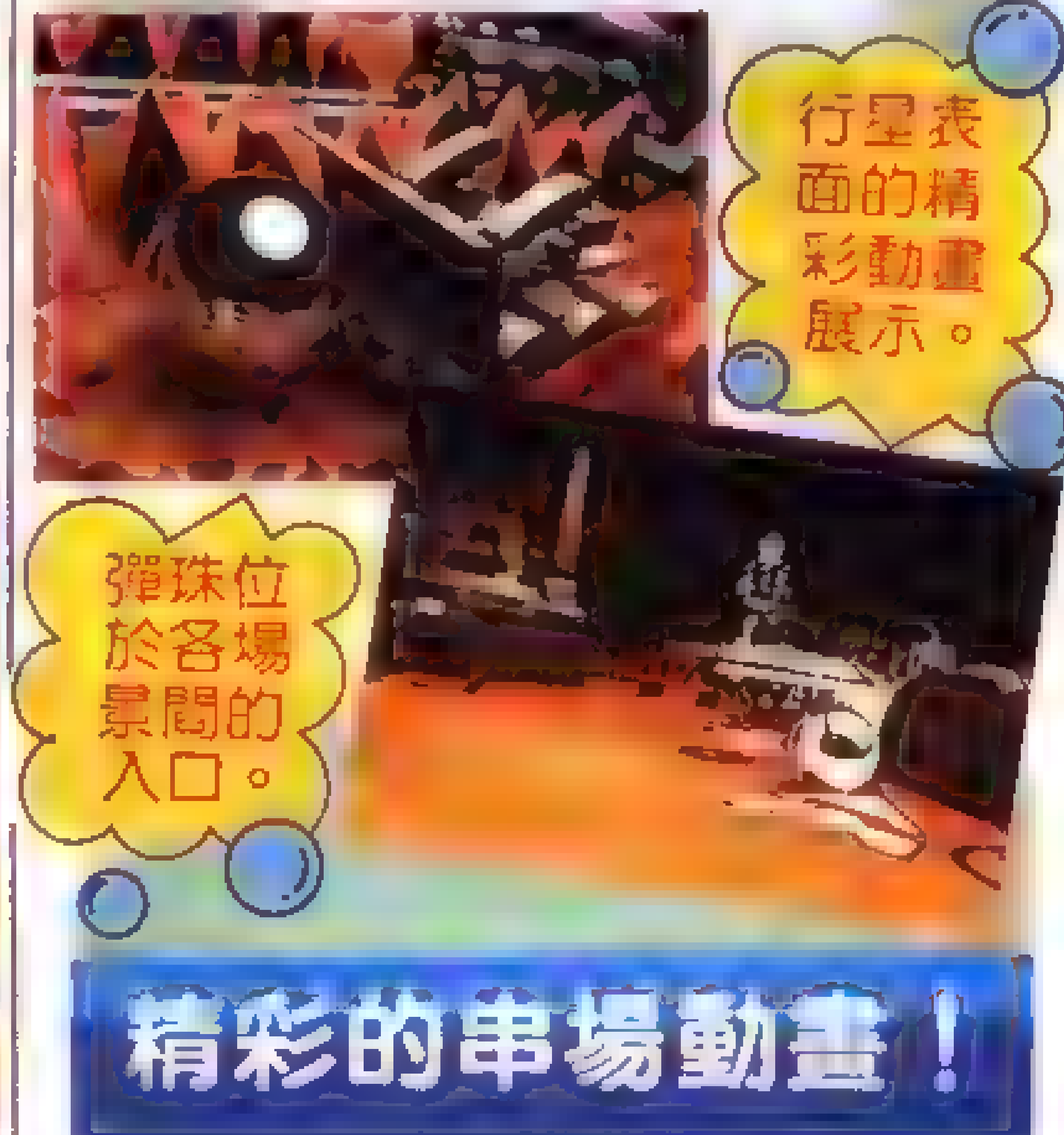
提起目前最流行的另類遊戲—彈珠檯，在業界一向是由EPIC公司獨領風騷的局面，到目前爲止，EPIC的彈珠檯系列至少也有十幾面彈珠檯可供玩家消磨無聊時光，而一向執冒險遊戲牛耳的SIERRA公司，雖然也在很久之前便推出過彈珠檯遊戲，但由於市場反應的關係未能成爲該公司的主流產品之一，因此事隔多年再推出彈珠檯遊戲，大有捲土重來，意圖收復江山之勢。

超級策略巨作—遠離地球（Outpost）的評價與票房不佳一直是Sierra心中的痛，但Sierra仍未放棄探索宇宙、殖民太空的題材，終極3D彈珠檯就是脫胎自遠離地球中的太空世界，玩家利用技巧控制彈珠通過行星表面的火山口及基地中的機械設備並撞擊各種加分模組，來試著建立一個殖民地，最終的目標是建造一艘星艦航以「遠離地球」。

遊戲中共有四個彈珠檯供玩家遊玩探索，各以行星表面、指揮站、礦坑、地下實驗室等遠離地球中大家所熟知的場景爲主，而每個場景間設有互相連接的通道，允許玩家藉由控制彈珠而在四個彈珠檯間切換，感覺就有如同時玩四個遊戲一般，另外，既名爲3D彈珠檯，檯面的設計創造出了一個完全的3D環境，不但畫面看起來很有立體層次感，且在檯面上有許多彈珠（multiball）同時在三維空間中滾動時，更能令人感受到所謂3D的快感。

除了3D的檯面設計外，本遊戲與其他彈珠檯遊戲最大的不同是擁有大量的串場動畫，在遊戲中，除了完成高難度的加分模組會有精彩的動畫展示外，還會有世界級的高手的技巧指導及過關提示畫面。值得玩家們注意的是，本遊戲與遠離地球一樣只發行WINDOWS版，另外還預計推出WINDOWS 95升級版，至於會不會和遠離地球一樣也推出磁片版，到截稿爲止仍是不得而知。





行星表面的精彩動畫展示。

彈珠位於各場景間的入口。

精彩的串場動畫！

卡通怪獸 —大對決—



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作	光碟版	未定	機種：486DX-33 以上 記憶體：8MD 顯示：SV 音效：MPC 規格 操作：KMJ
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
7TH Level	無正式代理商	未定	

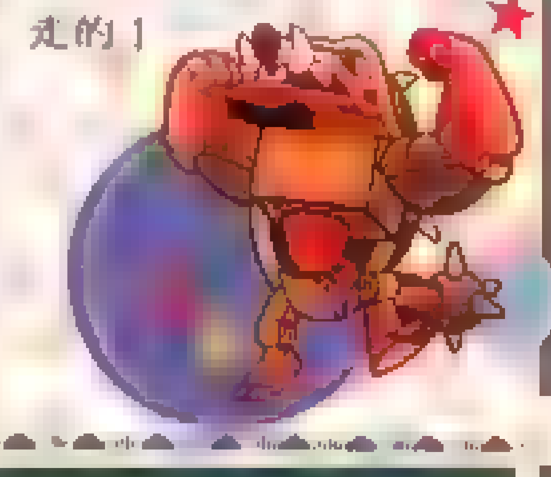
嗚～有沒有搞錯啊！漫畫書「家有賤狗」裡的那隻賤狗，什麼時候把魔掌伸到電腦遊戲界了！別緊張，這是由一家新成立公司「7TH Level」所推出的一款卡通怪獸的快打遊戲，或許「賤狗」的名號真的是太響亮了，所以連美國人都知道牠，現在就讓我們看看這個遊戲的幾項特色吧！



遊戲的目的



當邪惡的科學家，企圖派出青蛙大軍來統治世界時，所有的人類都束手無策時，一群可愛的動物們紛紛挺身而出，為了自己所愛的大地而接受機械改造，一個一個都面目猙獰！而為了找出並打倒邪惡的科學家 toadman 及他的手下，在進行的過程中，玩者們首先必須面臨許多對手，而且經過許多不同的場景，發掘其中的隱含的知識，並獲得一些秘密的武器，這些將有助於大家在最後決戰，獲得決定性的勝利！別忘了，時間將是相當重要的關鍵，成功之路並不是那麼好走的！



遊戲的進行方式



獨鬥或雙打

遊戲主選單

可自由選擇決鬥場景

角色的選擇

由於加入了完整的故事及部份的寶物設計，使這款遊戲不僅只是單純的快打而已，玩者們可以從六名角色中，挑選出自己認為最強、最炫、最酷的動物戰士，然後尋找出上百種稀奇古怪的秘密武器，配合上正確的密招及不同的能源等級之後（別忘了，你是可以進行變身的生化動物超人！），將可以達到制敵先機的作用，而且不同的武器結合之後，還會有不同的作用！

而戰鬥的場景一共有九個之多，有經驗的玩者甚至還可以在其中找出秘密通道，一共有四條之多！這些通往軍火庫的小徑，也將引領大家走向可以更改戰鬥方式、獲得武器支援的所在—這些強大的火力，包括了冷凍雷射、火焰發射器、與電漿砲等，都將留待你們來一一尋獲了！



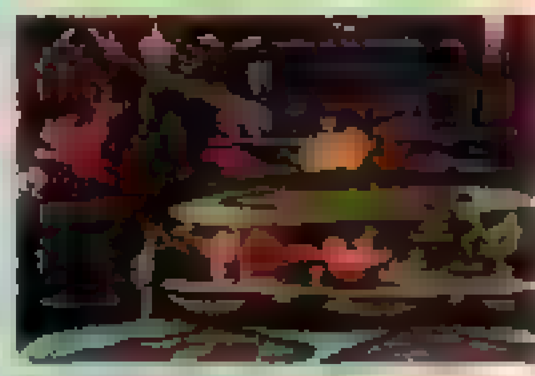


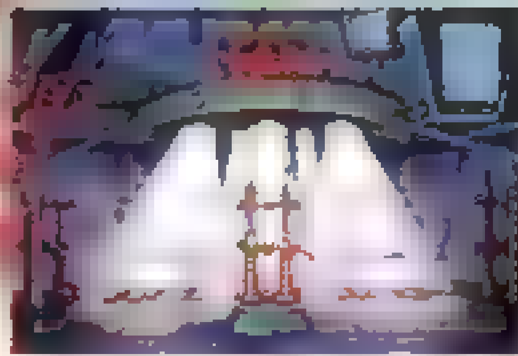


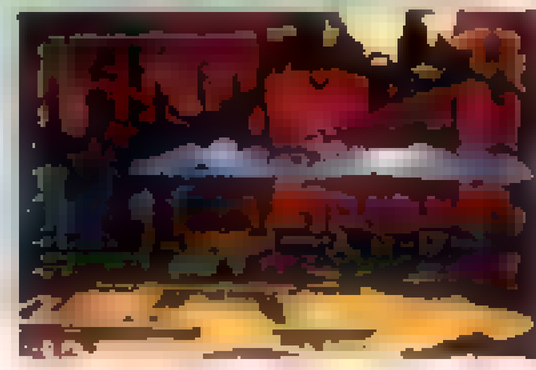












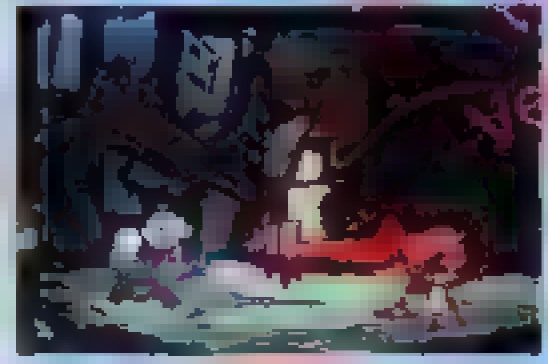
媲美迪斯奈卡通的細緻畫風，加上了相當逗趣的美式幽默，配合在日本與台灣已經幾乎是家喻戶曉的傳奇-“家有賤狗”的漫畫，讓大家從看到這遊戲的第一眼開始，就深深地為其吸引；在細膩的人物動作方面，本遊戲採用了多於“真人快打”、“快打旋風”一類遊戲五倍的畫面格數；而在那些多達八千張的手繪圖中，每幅都出自著名動畫大師的手筆（曾參與 Beavis & Butthead 及 Ren and Stimpy 等），因此畫面十分的流暢，逼真！

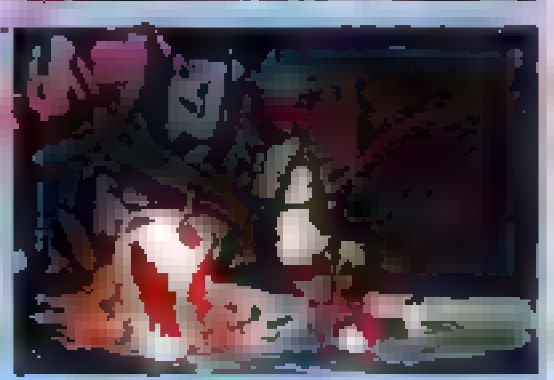
音樂的表現

聽過 Ron Wasserman嗎？他是 Mighty Morphin Power Rangers中最佳音樂作曲者的得主，而且與 Jon Anderson 一共製作過兩張專輯，而他正是《卡通怪獸大對決》中，背景音樂的編曲人；而那些多達三百種以上的特殊音效呢？不管是野獸的吼聲、金屬的撞擊聲、機械的破碎聲等，這些則出自 Bruce Nazarian和 Greg Beaumont 的手筆，這兩位在美國 Gnome 公司工作的仁兄，可是曾以SEGA 上知名大作《音速小子》而奪得金紡車大獎（ Gold Reel Award ）的風雲人物喔！有了他們的協力合作，將《卡》的遊戲氣氛營造得十分熱絡，而且趣味性十足！







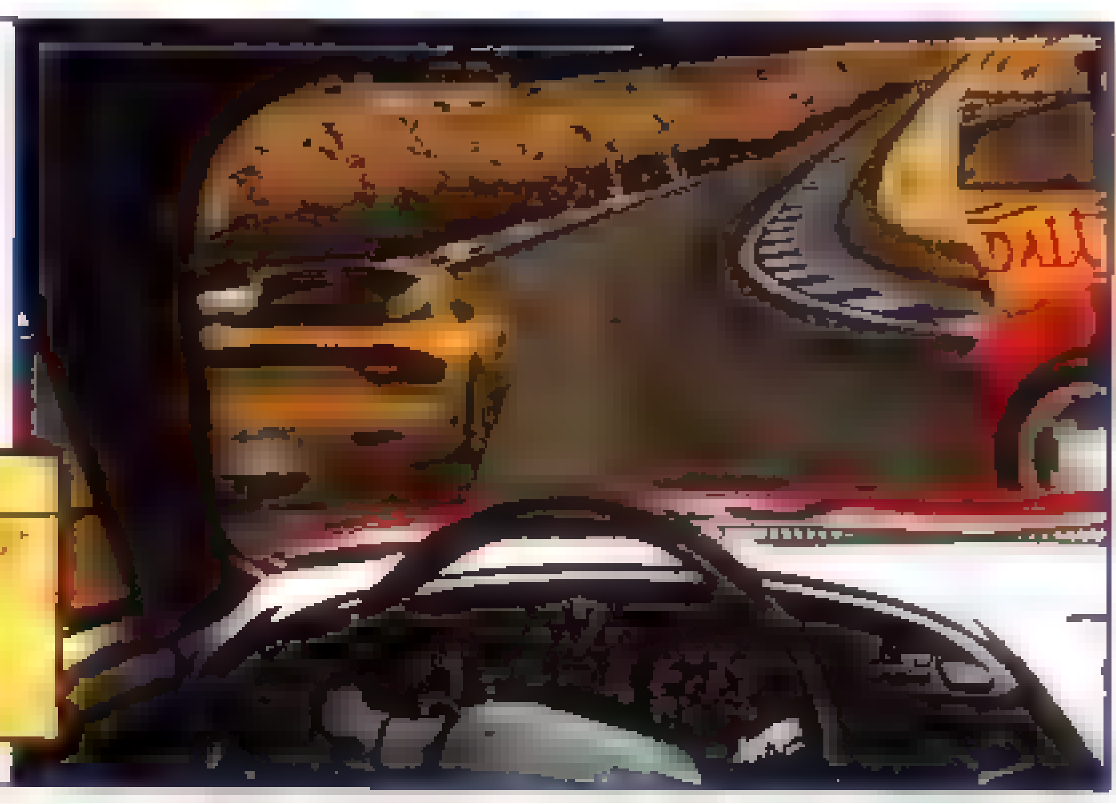


其他特點…

雖然在 Windows 的平台上作業，本遊戲的流暢度卻絕對讓大家滿意，而且還提供兩人對戰及網路連線模式，舉凡連續技攻擊等快打吸引人的要件也一概都有，當太久沒碰螢幕時，還會有逗趣的螢幕保護程式出現喔！



致命快感
The Need For Speed



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
運動	光碟版	國外已上市	[illegible] 記憶體 8MB [illegible] SV [illegible] 5 [illegible] KJM
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
EA	松崗	未定	

在「Daytona USA」裡，你最喜歡哪輛車啊？！想不想在電腦上過過開法拉利的癮啊？！沒問題，來試試《致命快感》吧！

在這一款由 EA 加拿大公司所製作的遊戲，首先在所駕駛的車輛方面，秉持他們當年研發《名車大賽》系列所堅持的一貫，全部都是一流的名貴跑車，另外再加上改寫自 3DO 的平台，更令它增添了易學易玩的特性，相信大家都能輕鬆上手！

多款名車及跑道

遊戲中一共提供了八輛世界級的跑車，分別包括了保時捷 911（這可能是裡面最慢的！）、法拉利 512、藍寶基尼的戴爱波、道奇的蝰蛇、馬自達的 RX7、本田的 NSX 、豐田的 Supra 和雪佛蘭的 ZR-1 等，每一輛汽車都有一段精彩的性能介紹，分別將它們的車長、車重、最小風阻、及加速能力一一展示出來，大家可別口水流滿地喔！

而原本在 3DO 中只有三條跑道的缺憾，在這裡有了令人驚喜的突破，而且一口氣增加到八條！分別有險峻的海岸公路、大樓林立的都市街道、壯麗景觀的峽谷曲境、充滿秋意的山谷小道等，就算不能真的開著名車遊該地一遊，玩玩本遊戲倒也不錯！

三種視角與八人連線

與大型電玩類似的是，本遊戲有三種不同的視角，包含了最基本的駕駛員觀點，以及車後觀點與直昇機觀點等，分別供玩者選擇自己喜歡的方式，使遊戲的進行更為順利；和最多可達八人連線的強大功能，更可滿足現在玩者的要求，當然，沒有網路的朋友們，藉由 Modem 或 Null-Modem 也可達到兩人同玩的目的。

《致命快感》的操作方法十分簡單，而且不管鍵盤、搖桿及滑鼠都可以使用，當然囉，有賽車搖桿的朋友們，別忘了拿出來秀一秀喔，配合起遊戲中逼真的數位取樣音效，諸如引擎聲、喇叭聲、換檔聲、剎車聲等，都可與具有臨場感！想進行一場速度與戀魔的競賽嗎？請小心，別忘了這可是致命的快感喔！



享受駕駛速度的快感



簡易的操作，無限的歡樂

TORANDO 龍捲風

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
模擬飛行	磁片版	10月18日	機種 486DX 33 記憶體 4MB 顯示 V 音效 A/S 操作 K/M
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
Digital ntergration	智冠科技	未定	



龍捲風為雙座艙全天候可待命式戰機，其IDS系統設計可使其掛載最多量個種、簡單而實用的武器，而且可在空對地模式準確應付地物，不受天氣及能見度的影響。

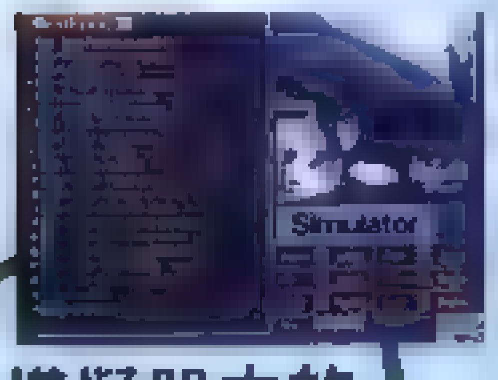
駕駛艙中精細的儀表板上提供了許多救命的指示，遊戲將真實的艙中景象模擬，艙內燈光也可調整為適切的紅色或綠色。穩坐艙中，可以四方觀點查看前後左右的外界視野，加上分析地物、地形、目標的各種地圖，以捲動式及全螢幕表示，更可為駕駛員多添一分勝算。

地面追蹤飛行功能是龍捲風戰機極為人津津樂道的特色，在「沙漠風暴」期間中曾出了一陣風頭，但卻有其缺點存在，如何實地操作這套高精密度的導航儀器，享受追逐敵機的樂趣，是龍捲風戰機的駕駛員的必修課程。

遊戲選項分戰役（Campaign）、訓練任務（Training）及模擬器（Simulator）三項，為了熟悉戰機的性能，您可以從模擬器及訓練任務著手，再參加有功過處分的真實戰役。由於遊戲將英國皇家空軍在戰時擔負重任的龍捲風戰機完全搬上螢幕，所以玩者也必須承受更多的操作壓力，也就是說，在起飛、降落、安全的飛動作及基本的航空動力學原理都要有一個概略的認識，您的飛機才能順利升空，才能找到任務目的地。自動飛行與飛行教練系統為您解決了這個難題，而詳細的儀表板及手冊中的基本飛行教練課程，更針對龍捲風此戰機做了番優缺點的評析報告。

每個任務都可視為一個完整遊戲，在戰役中，您可完全掌握空戰指揮權，規劃任務、調度飛動並下達命令。任務編排功能，也是遊戲中頗為吃重的部分，因為您要負責整個中隊的出任務狀況，也必須對景觀精細度及天時地利做最適度的調整。

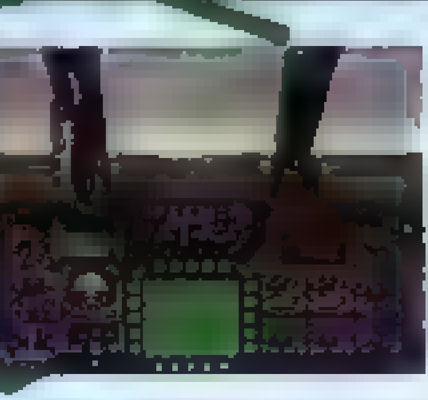
TORNADO 不是世界上最好的纏鬥戰機，拿"他"和F-16相比，您可能會大失所望，但是小兵立大功的案例卻常出現在他身上。這個遊戲除了為本戰機做了極完整的詮釋，更提供了許多史上有名戰機的3D立體模型及其戰場英姿，TORNADO也有兩款名列其中，想必是為您任務中即將來臨的空中纏鬥做一點心理準備吧。



模擬器中的任務

訓練任務





戰役



座艙內視野

座艙外視野

遊戲中兩款TORNADO戰機



烈焰鋼狼傳 METAL WOLF

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略 RPG	光碟	未定	機種 386 以上 記憶體 4MB 顯示．SVGA 音效．A/S/G 操作 K/M
製作公司	出版公司	預定售價	
軟體世界	軟體世界	未定	

前幾期曾經爲各位讀者報導過的烈焰鋼狼傳，最近筆者又收集到一些更進一步的資料。以下就爲讀者們介紹這些新資料：

高解析度的地圖畫面

由於本遊戲採用640 × 480 256 色的高解析度，因此在畫面上便格外顯得精細漂亮。據該工作室表示，原先地圖的表現方式是預定以 45 度斜向立體的方式顯示，但由於某些因素，使得該工作室在內部會議討論之後，改爲一般較常見的平面顯示方式；雖是如此，但遊戲的地圖的畫面表現仍顯得十分突出。爲了配合遊戲的時空背景，除了一般野戰時常見的平原、高地、山脈、森林、河流及沼澤之外，也可以在市街戰時看到高樓大廈、道路等未來式的建築物。在某些重要的軍事場所，還可以看到軍事防禦工事、各種管線、能源裝置或控制中樞等。據該工作室所透露的消息，遊戲中還會出現超巨大的登陸母艦哦！

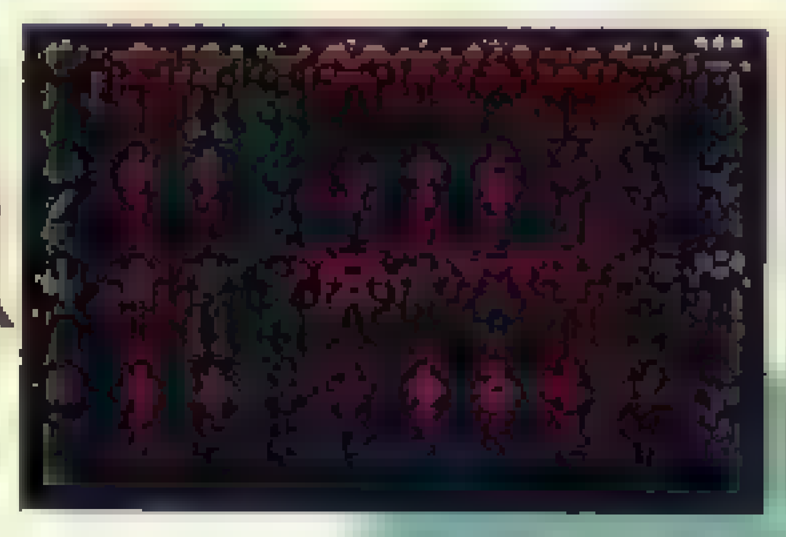


↑相當壯麗的背景圖

←氣勢磅礡的開場動畫

造型精緻的戰鬥兵器

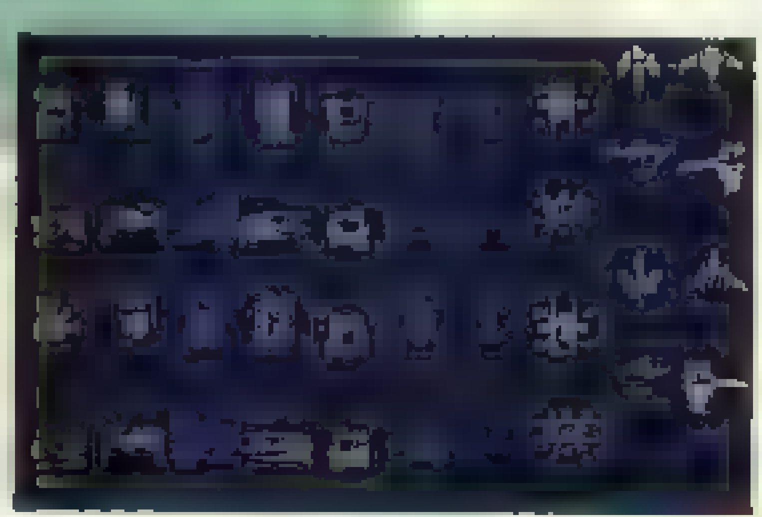
在烈焰鋼狼傳之中，一共會出現包括機兵在內的數十種未來兵器。雖然在未來的戰鬥中是以機動性高、可彈性運用的機兵爲主，但是其它兵器的力量也不可小看的；像裝甲車輛的火力、戰機的機動性、固定砲座的防護力等，都是機兵所無法比擬的。這些非機兵類的兵器雖然都各有優點，但也有相當多的缺點，因此要如何找出對方的弱點再加以擊破，就得靠玩家的戰略天份了。





各種兵器的精細造型







危機四伏的戰場佈置

除了我方所能操控的『死亡骷髏』傭兵團成員之外，在遊戲當中也會有一些不滿克勞薩的反抗軍弟兄，會隨著劇情的變化而出現。一般來說他們大多會協助我方戰鬥，不過有時候反抗軍的基地也會遭到克勞薩派兵圍剿，這時我方就得去協助反抗軍對付敵人。隨著戰場及劇情的演變，玩者除了一般常見的殲滅敵人之外也將會進行各種任務，例如截擊補給部隊、掩護友方逃亡、拯救被俘人質、強行突擊等，對玩家而言，都具有相當的挑戰性及樂趣。



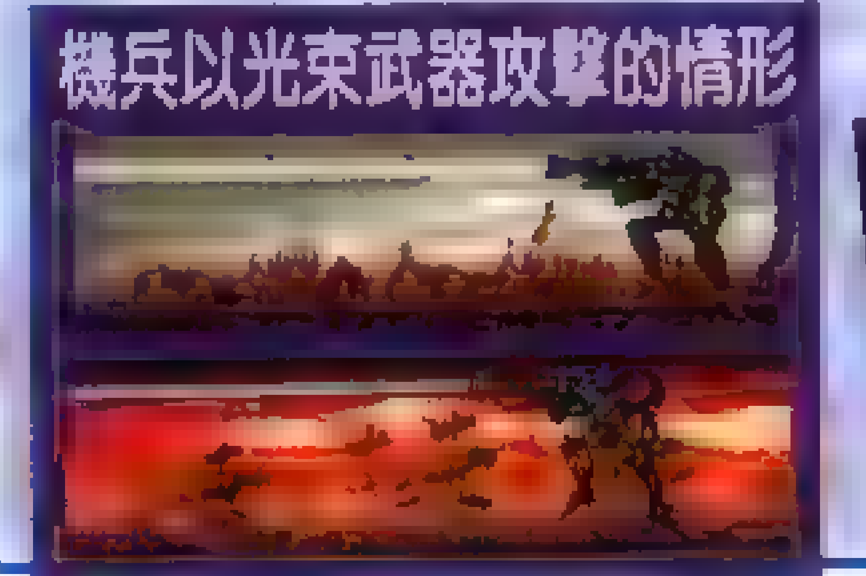
← 遊戲中將出場的各種人物

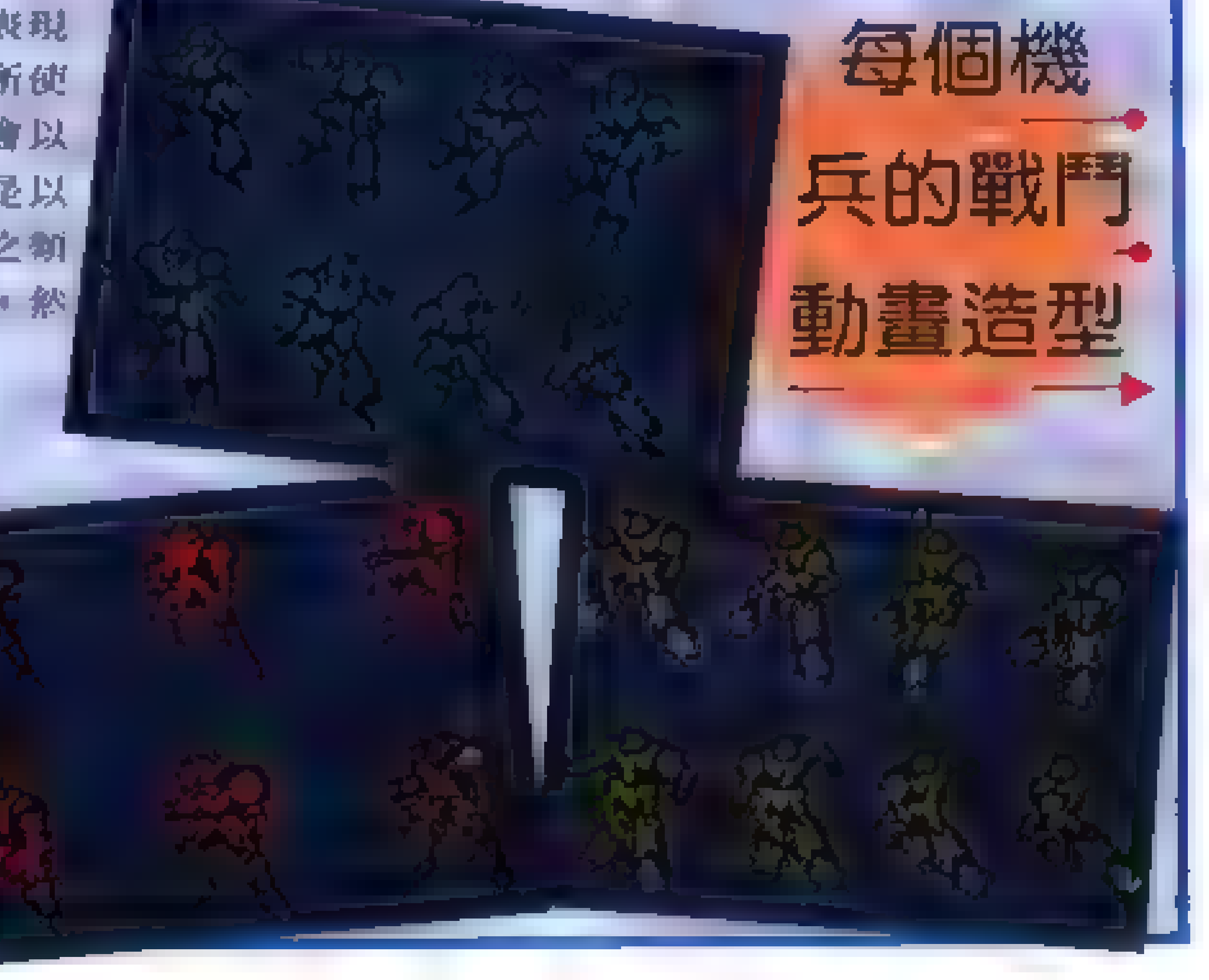
← 製作中的戰場佈置

流暢華麗的戰鬥動畫

一旦雙方部隊相互對戰時，地圖上將會出現雙方部隊的實際外形圖，並以連續動畫的方式來表現其戰鬥的情形。戰鬥動畫的表現，會隨著雙方所使用的武器而有改變，像是帶射類的能量系武器會以不同的光束來表示，而機槍類的槍彈型武器則是以火光或飛彈來顯示，至於光束劍或裝甲破壞斧之類的近戰武器，便可以看到機兵迅速地接近對方，然後給予敵人強烈的一擊。

機兵以光束武器攻擊的情形





每個機兵的戰鬥動畫造型

神出鬼沒的武器商人

由於玩者在遊戲中所扮演的角色是『死亡骷髏』傭兵團之領導者—『鋼狼』布萊克，因此除了在戰鬥中求得勝利，更利用有限的資金，去妥善地搭配傭兵弟兄（或姐妹）所操控的機兵及其武器裝備，以對抗下一批更強大的敵人。所謂『殺頭的生意有人做』，為了賺錢，還是有些武器商人會暗中賣武器裝備給反抗勢力；但是這些商人也是認錢不認人的，要是沒錢的話，對不起！切免談！就一般情形而言，武器商人販賣的物品除了各種機兵之外，還有其專用的武器裝備等，這些物品裝備的種類多達八十種以上。不過由於機兵的機型及載重量限制，各機兵所能裝備的武器裝備等也都有所限制。為了戰勝敵人，玩者得依照各人的戰術要訣，去整備傭兵團的武裝配備，例如講求快速打擊的人，可以選擇高機動性的近戰機兵及破壞力大的近戰武器，以閃電作戰方式突破敵方陣容；而喜歡以長程砲轟作戰的，則可以換成可攜帶重武裝的支援機兵及攻擊範圍廣的長程火砲或飛彈，在尚未接觸前便一舉擊垮對方。

在國產遊戲當中，戰略RPG可說是一支前途相當看好的遊戲系列：『烈焰鋼狼傳』則是該系列中少數以未來為背景的遊戲，可算是相當的獨特。喜歡戰略 RPG 的玩家，可別錯過軟體世界高雄工作室的這個最新力作哦！

七英雄物語

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略	磁片版	11月	機種：386以上 記憶體：1MB 顯示：V 音效：A/S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定售價	
姬屋	天堂鳥	未定	



在一個常年戰爭的國度裡，經過常年砲火的摧殘，民不聊生，百姓們對於窮困的生活感到無奈，由於長期的戰爭，在停戰協議後，國家四分五裂，而原來的士兵們，卻因為戰爭的停止，及生活毫無目標，形成了一股邪惡的勢力組織，專門強奪村民們的食物，財產，及女人，在這種長期戰爭的陰影消失後，緊接而來的卻又是暴亂又困苦的生活，百姓實在是無法承受，村民們決定號召正義之士來對抗這股惡勢力，好讓大家重建家園，重新過著新的生活。

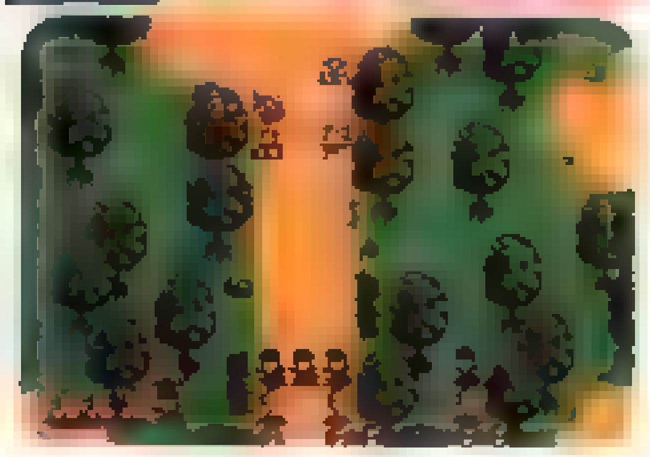
命運是註定的，這七位來自不同環境的勇士們，因為一連串的事故，將他們緊緊的栓在一起，由於沒有報酬！也沒有榮譽！只有自由與正義，這七位勇士互相了解到今日的家園若不消滅這股惡勢力，那麼後世的子孫終將暗無天日，過著生不如死的生活，於是他們開始展開一連串的戰鬥，將序幕打開…

以上即是七英雄物語的故事背景，此遊戲是由日本姬屋公司所設計，天堂鳥公司改版發行的角色扮演－戰略遊戲。在日本發行時，曾獲得日本電玩雜誌的好評，認為其內容富變化性，值得玩家品嚐的遊戲。

多樣化的過關目標

這個戰鬥是在模擬的形式之下，玩家對於自家的軍隊的部屬及任務分派方面皆有冷靜分析，預測的必要。還有每一項任務都被設定為取勝利的必要條件，不要以為把敵人全部消滅就足夠了。有時候為避免不必要的戰爭，所以必須熟練應付各種不同狀況的戰略。

A 全滅戰



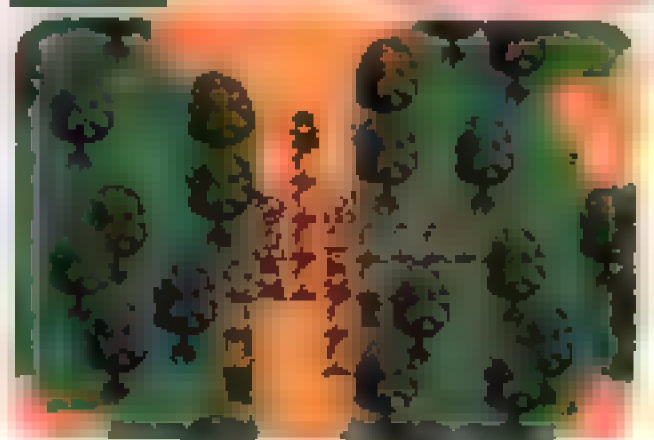
「全滅戰」極為普通的戰鬥。在本遊戲中出現的頻率最高。敵人沒有全部被殲滅的話無法結束。

B 謎　戰



「謎戰」：在本頁片的狀況中，必須將4位敵人在同一時間打倒才算是符合全滅戰的條件。但是為了要滿足上述條件，我方4人的移動力必須和敵方的距離有巧妙的編組才能攻略。

C 回避戰



「回避戰」即使被打倒了也會馬上再生，是很難斬草除根的難纏型敵人。最好是靈巧地潛逃至目的地才較穩陣。此種改變形式的攻法才能出奇制勝地打倒敵方的頭兒得到勝利。



此套遊戲雖然是寫實的 SLG 遊戲，內容裡面還是樣擁有H圖片，但是在日本還是屬於 18 禁的遊戲之一，青少年是不得購買此套遊戲。對於因為劇情須要而有的H圖片，比較不會太過偏激或噁心完全是以寫實的手法表現，而且出現次數不多！

角色登場，各具特色的七勇者



由於是精靈和黑暗精靈的混血兒，因此是個背負和承受諸多不幸的少女。外表容貌和黑暗妖精並無不同，但實際上是繼承了精靈的貴族血統。和擁有紋章碎片的哥哥，發生了令人不堪回首的悲劇…。她的弓箭具有長距離射程的攻擊力，因此可以有效的使用，但是如果在初期狀態時，不好好地努力將她的等級提昇的話就會落為特別誘餌的下場。





天才魔術師，魔法村的少女，但是自己並沒有清楚地發覺到實際上自己體內潛藏著超能力，因此總有人虎視眈眈地要取她性命。剛開始時常會不堪一擊，必須趕快讓她昇級，因為可能會遭受到遠隔攻擊，因此在移動力的方面並沒什麼問題。



他是一個在大戰中以傭兵身分在戰場中到處漂泊的流浪漢，雖然擅長戰術方面的事，但是現在也不過是個流浪者。男主角，雖然強壯、溫柔、又體貼但卻絲毫不能信賴。在前半戰中可以說只有移動力。為了要取得他在遊戲中所扮演角色的平衡，在遊戲後半段中其餘角色的成長會略嫌不夠十全十美，因而總是時時為提升等級而努力不已。



原本是位具統御騎士團，集所有榮譽於一身的超級騎士，但是不幸的被迫下野。是一位只擁有攻擊力了角色，不管在任何情況之下都是以騎士的身份出現。雖然冥頑不靈，但是卻是個不會嫉恨的傢伙，比起其他的角色來說移動力非常差。雖然很強，但由於沒有移動力，所以總是駐守在後方…。



由於是奉神者之緣故，不論是何情況之下以女王般高傲姿態出現。他的皮鞭攻擊在初期狀況時可派遣他負責打先鋒。雖說是影子的主角，亦是位在遊戲中製造高潮氣氛（或混亂）令人敬畏的僧侶。在戰鬥之中負責重要的回復魔法。



身材高挑，是個女人，但是在實際時狀況中戰鬥力也非常強，是慕潔的代理母親，也是頑強的女戰士，但亦由於此而擁有不正常的男性觀，隨著遊戲的進行而順利成長的力量戰士，甚至會有幾乎可以給敵人致命的一擊的能力，但是要儘量避免太過依賴她，而造成其他角色在提昇等級上顧此失彼的遺憾。

戰爭爆發，百姓遭殃→





←長老為了村子的存亡，尋求勇士



為了追求被禁止的愛而捨棄了正規的忍者之道，但總之還是以流浪忍者的身分活在世上。沈默寡言但戰鬥力超群，移動速度佳，但防禦能力卻不高，所以如果讓她打先鋒的話，容易陷入被孤立的險境之中。因此在調動上needs要特別留意。

未滿十八歲禁止購買

天使們的午後 轉校生



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險	磁片版	10月下旬	機種 386以上 記憶體 640K 顯示 V 音效 A/S 操作 K/M
設計公司	發行公司	預定售價	
JAST	天堂鳥	640元	

前言

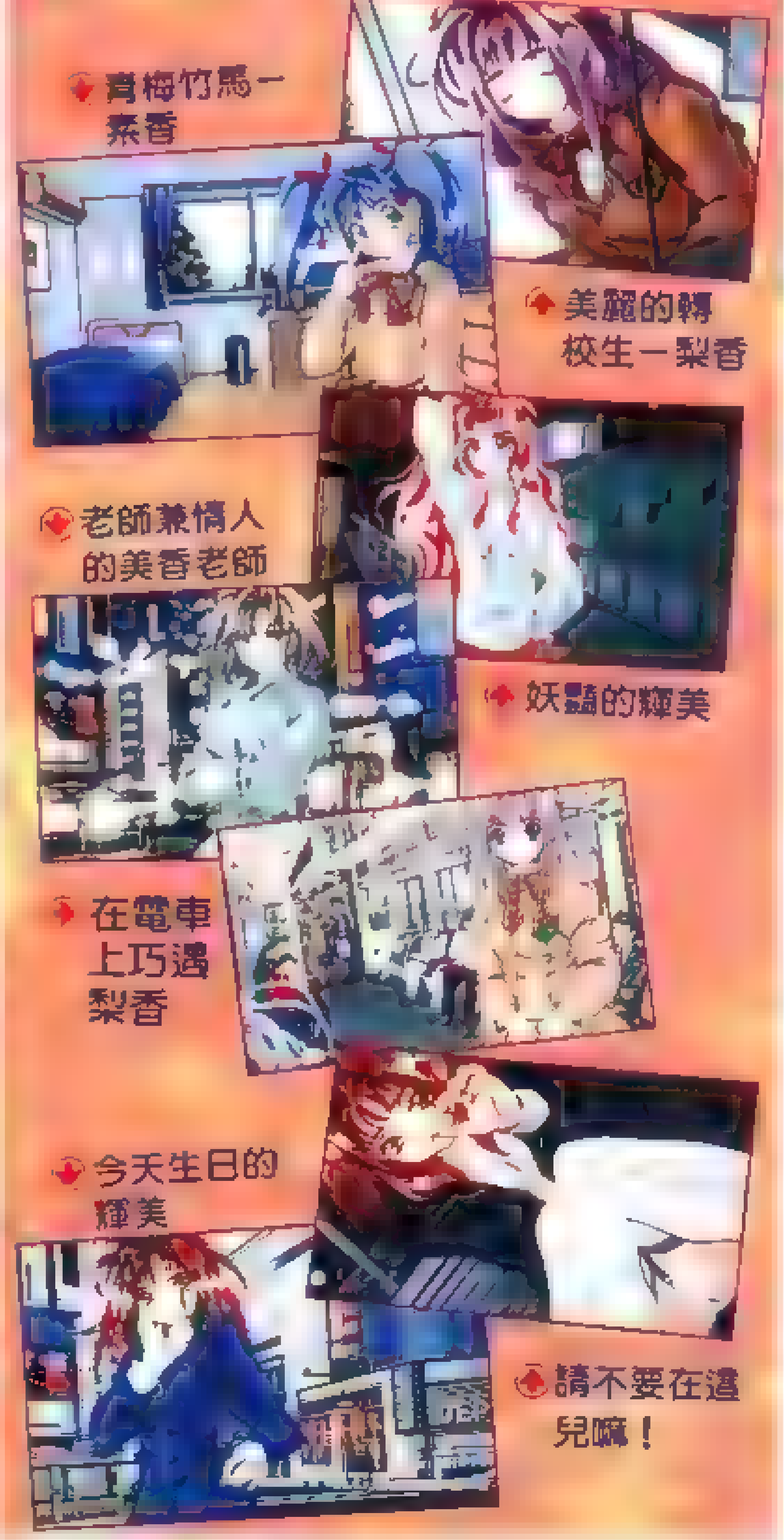
備受爭議的轉校生終於推出了！天堂鳥公司這次所推出的「轉校生」和先前的「轉校生」，有一點不一樣！原來的「轉校生」由於日本設計公司的程式短缺，因此未買其版權，而另外代理了另一套「天使們的午後—轉校生」，則是由日本JAST公司所推出的！因此內容故事、背景、畫風，皆不一樣！



複雜的感情世界

天堂鳥這回的新作「天使們的午後—轉校生」，是個限制級的遊戲。故事內容是敘述一位高校三年生，名字叫春日隼人，這位優柔寡斷的男主角原本就有2個女朋友，一位是性感放蕩的輝美，她和隼人已經交往了一年多，不知道輝美是瘋了還是瞎了？居然會喜歡上隼人，連隼人自己都莫名其妙。而另一位則是嬌小可愛的青梅竹馬—素香，她是隼人從國小一直到高中都在一起的女友，這位可愛的女友，每天早上都會來叫隼人起床，隼人對這位可愛的女友，常常會有一些非份之想，但是又不太敢…

話說，有一天班上來了一位轉校生—鹿島梨香，哇！原來是昨天在電車上見過的女孩，她清純和亮麗的大眼，深深的烙印在隼人的腦海裡。但是這位轉校生似乎總是心不在焉，似乎心裡有某些困擾一直藏在心底；在這位美麗的轉校生來之前，男主角有一位死黨，一個很變態又很神秘的最佳損友，名叫哲也。這位搗蛋鬼哲也本來在「暗戀」隼人的妹妹，但是當轉校生來到班上後，這位皮癢的色男，又開始轉移目標在梨香的身上了！於是哲也希望隼人能幫他將梨香追到手，而展開了奇妙的感情追逐關係。



青梅竹馬—素香

美麗的轉校生—梨香

老師兼情人的美香老師

妖豔的輝美

在電車上巧遇梨香

今天生日的輝美

請不要在這兒嘛！





綺想的感官世界

本回的新作「轉校生」之魅力便在於其多重劇本及多重結局配置，以及多樣化的選擇亦是其賣點之一，當遊戲一開始時，就會有一位占卜師在幫你算命，占卜師會問你喜歡的女孩類型？約會地點，年輕或年紀大的女孩，長髮或短髮等問題！然後電腦會排列故事的劇本進入故事後，還是要小心哦！當你在探索這12位女子時，對話如果不深思熟慮的慎重選擇，那麼遊戲的一些精采畫面，就從旁邊流失了～奉勸一些猴急的玩者，千萬別急著想看到一些會噴鼻血的畫面，不然不但沒噴到鼻血，反而氣的腦充血。

此款遊戲的特徵，不但可以欣賞到多位心曠神怡的女子校生外，並且使玩家融入遊戲世界中，帶領玩家進入異人綺想的感官世界。故事中共有12位女主角，為了追到製作，你必須一一向這幾位女子探索所需要的情報，必要時，還必須忍、耐、犧牲。





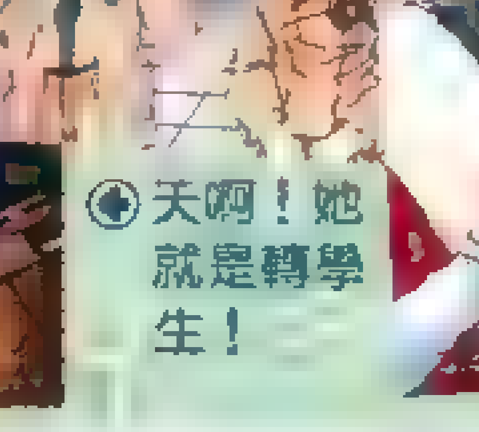
未成年者可不能玩喔！

日本的JAST公司是以出H-GAME聞名的公司，這遊戲在剛出版時，由於場面太過火辣，曾被禁過，因此退回公司重新修改。遊戲內容內的女主角，不論是清純可愛的女子校生或是充滿野性的少女，個味十足的老師，每個人都有自己獨到的特色。此外遊戲內的女子校生不是一套制服穿到底，而是有著眾多不同的衣裳，學生制服、體操服、體育服和護士裝都收錄其中，有「變裝癖」者，千萬可別錯過！

最後要提到的是，此遊戲在日本是絕對18禁，因此在台灣銷售也是屬於未滿18歲不得購買之商品，請大家嚴格遵守軟體的分級制度。

清純的素香，令人不敢下手

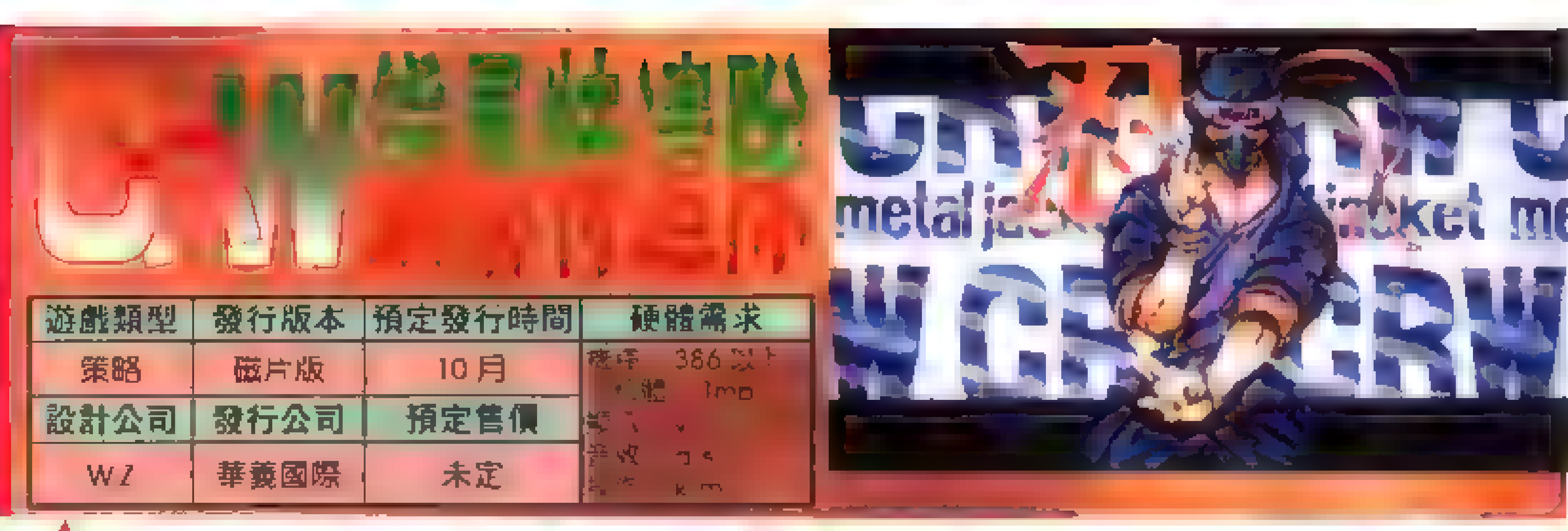
哲也對梨香也有興趣！



天啊！她就是轉學生！

老師也有熱情的一面

不小心推倒了素香



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	磁片版	10月	機種 386以上 [illegible]
設計公司	發行公司	預定售價	
WZ	華義國際	未定	

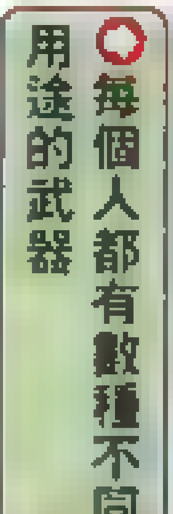
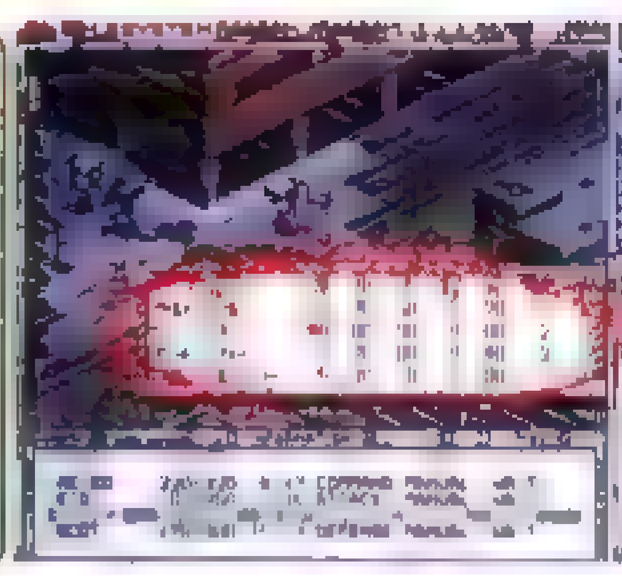
動亂的年代

美國和蘇聯結束了長期的冷戰，柏林圍牆也被拆毀，世界最大的共產陣線蘇聯和東歐的瓦解、南非結束長期由白人執政的局勢等等。這些事件，正是世界一步一步邁向和平的開始。九十年代對世界而言，是個充滿了變數的轉機期。

但儘管美蘇之間的冷戰結束後，世界的紛爭並沒有因而終止。之後全球各地又相繼發生了國土紛爭，種族衝突。統一後的德國，又重燃起納粹旋風。分崩離析後的蘇聯，因為無法處理在冷戰時期大量製造的核子燃料武器，使得這些危險物流落至海外。南非更出現了由白人所組織類似以往三K黨的恐怖份子集團。此時，人類長期破壞地球環境也嚐到了惡果，地球的天氣形態也因而發生異常現象，造成許多地方的農作物無法生長，全球正面臨前所未有的糧食危機之中。

西元 2002 年，世界再度掀起戰爭，在這往後的 20 年，地球籠罩在一片混亂和毀滅之中。

在大戰結束之後，只剩少許的國家還處於混亂當中。在先進國家中，受害比較輕的日本，因為從各地湧入大批的難民及偷渡客，而使得人口激增。政府無力解決這些由人口急速成長所帶來的糧食和福利等問題，只能眼看著問題日趨嚴重。


每個人都有數種不同用途的武器




每個角色的狀態，都可由螢幕下方清楚得之



隊長零子

遊戲採 45 度角



[illegible]中也有女性成員

人口激增所帶來的問題直接衝擊了日本的社會，失業人數激增，犯罪率也增加，導致都市的某些區域因而變成貧民窟。這些地方住著各式各樣的種族，各個國家不同的生活習慣和民族性不同，因此集體械鬥事件也層出不窮。而原本不曾浮出檯面的種族衝突、宗教對立，也在上述的種種牽扯之下，逐漸演變成暴力的衝突。其中以反對偷渡者的日本團體和外國團體之間衝突最為激烈。

戰略情報局成立

日本在大戰之時，將警察機構的規模縮小了。取而代之是以自衛隊的軍事部為中心，並以「維持治安」的名目逐漸的壯大。但是這卻成為戰後的嚴重問題之。

在防衛廳的內部，其實是希望能夠有個精銳的部隊，完全針對恐怖組織進行情報收集，並執行直接攻擊的行動。於是在2035年防衛廳設立了特殊部門－戰略情報局。但是，日本的治安狀況卻越來越差。本來應該執行取締工作的警察卻監守自盜。自衛隊的內部之中，右派份子將武器賣給政局不穩定的游擊組織；或是犯罪集團的黑幕消息，也時有所聞。對目前的狀況憂心如焚的情報局局長瑪麗雅，得到了總統的命令，另外組織一個史無前例的特遣部隊。

2037年，防衛廳的戰略情報局決定，重新在特務四課內，設置一個「特殊機動部隊」。第四課在編制上雖然屬於情報局內的一個部門，但是在實質上，卻是一個完全獨立的機關。是個完全只受命於總統的特殊部隊。其中的原因，不僅因為他們的任務必須對恐怖活動的犯罪行為防範於未然，還有針對自衛隊中的右派份子的不法行為，或是對危害社會的人進行暗殺行動等等；諸如此類無法對外公開，以暴制暴的地下活動。這就是為什麼隊員皆為各種行業中的專家好手，也能多配給到最新式的武器裝備。而且在執行任務時，能夠獲得來自自衛隊突擊部隊，國家公安委員會，警政署，警備局等的國家機構的迅速支援。



遊戲進行中，隊友亦會提供建言

遊戲進行方式

「鋼暴特遣隊」以寧子為首一共有八人，玩家的目的就是要指揮特遣隊隊員，在槍林彈雨之下完成任務。每一個任務需要派遣的人數不盡相同，開始的時候會有詳細說明，玩家可根據任務的性質而選派不同的隊員出擊。由於寧子是隊長，因此必須參與每一個任務。玩過「特勤機甲隊」的玩家可能會有似曾相識的感覺；其實兩者是有很大的不同的。「鋼暴特遣隊」的地圖可是「完全立體」的喲！

「鋼暴特遣隊」採用的是最新流行的斜向 3D 畫面，因此有些地型會完全阻礙隊員行進的路線。另一方面，「鋼暴特遣隊」是採用即時的戰鬥系統，意思是指玩家要爭取時間完成任務，不管您下不下命令，時間同樣會一分一秒的過去，敵人可不會客氣的，而隊員執行命令是需要消耗行動力的，因此在每一次的行動（包括移動或攻擊）後都需要時間來恢復，而在這個時候，隊員可是很脆弱的，敵人往往會趁您喘一口氣的時候來攻擊您，要如何掌握每一次的行動，夠讓玩家忙亂一陣子的。

「鋼暴特遣隊」共有八個難度不一的任務，例如殲滅所有暴徒、護送外使到達某個目的地等。玩家可以選擇從頭開始，也可以選擇執行單一的任務，選擇從頭開始的話，達成任務後的獎勵點數是會累積的，但如果選擇單一任務則不能累積。每個隊員由於出身背景的不同，開始的時候會有不同的能力，預先安排駕駛的機種也有所不同，隊長寧子所駕駛的是獨一無二的機種 COMMANDER，各項能力都比較平均；其他的隊員則按能力而分配到 ATTACKER（攻擊型）、DEFFENCER（偵察防禦型）和 SNIPERR 狙擊專用型）等，由於各種機型有不同的效用，例如只有 DEFFENCER 有搜索敵人的功能，但是他的攻擊力卻是最弱的，我想甚麼事情都是有得有失的吧，總沒有十全十美的。

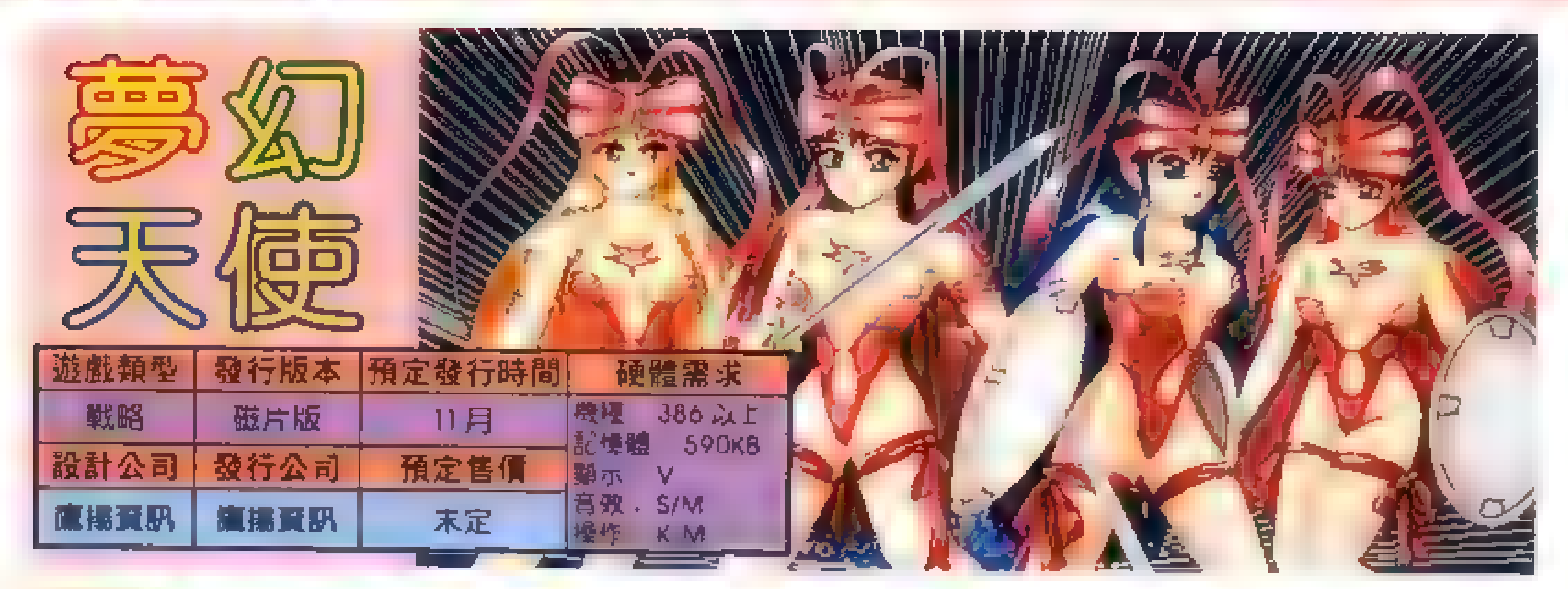
寧子的座機

牛轟的座機

JENNY的座機

攻擊型機器人

夢幻天使



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略	磁片版	11月	機種 386以上 記憶體 590KB 顯示 V 音效 S/M 操作 K M
設計公司	發行公司	預定售價	
廣揚資訊	廣揚資訊	未定	



故事的起源…

故事發生在遙遠的夢幻大陸上，由於夢幻女神的保護，數千年來大陸上的居民過著祥和的日子，然而這種安逸的生活卻讓人民墮落、放蕩與淫亂，原本勤勞、儉僕的民風不再，社會變的動盪不安，使得妖孽四處為非做歹，讓原本幸福快樂的大陸變成一個人間地獄，而可憐的百姓在盜賊及妖怪的殺戮之下幾乎被趕盡殺絕了。在夢幻女神的感召之下英勇的"德尼斯"起兵和邪惡勢力挑戰，是否能夠挽救夢幻大陸恢復往日的和平，就要看玩家的努力了！

為了不使喜歡美少女遊戲的玩家失望並徹底發揮此類遊戲應有的聲光效果，本遊戲特別加入新設定，除了一般戰略遊戲常見的角色外還有一些淫魔獸、邪惡忍者等既殘暴又好色的壞蛋出現，所以玩家常會在戰場上看到這些惡棍欺負良家婦女，十分可惡；除此之外，魔法方面除了常見的水、雷、火等各系魔法之外，最特別的是一種專門用在女孩子身上的色系魔法，這系列魔法不只是威力強大，視覺效果更是一流。

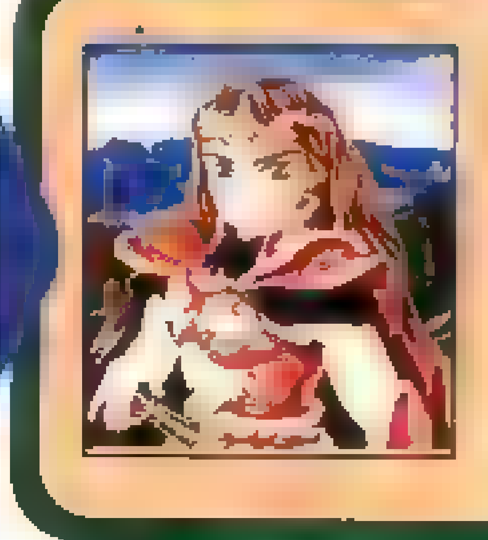
故事畫面的介紹

變色系魔法摧殘的我軍



主角群介紹





遊戲主角：德尼斯，是個英勇自非常受到女孩子歡迎的帥哥級人物。



聖騎士堡公爵女兒海蓮娜，自幼習武因此武功十分高強，在德尼斯成功解救凱撒公爵後加入主角陣營。

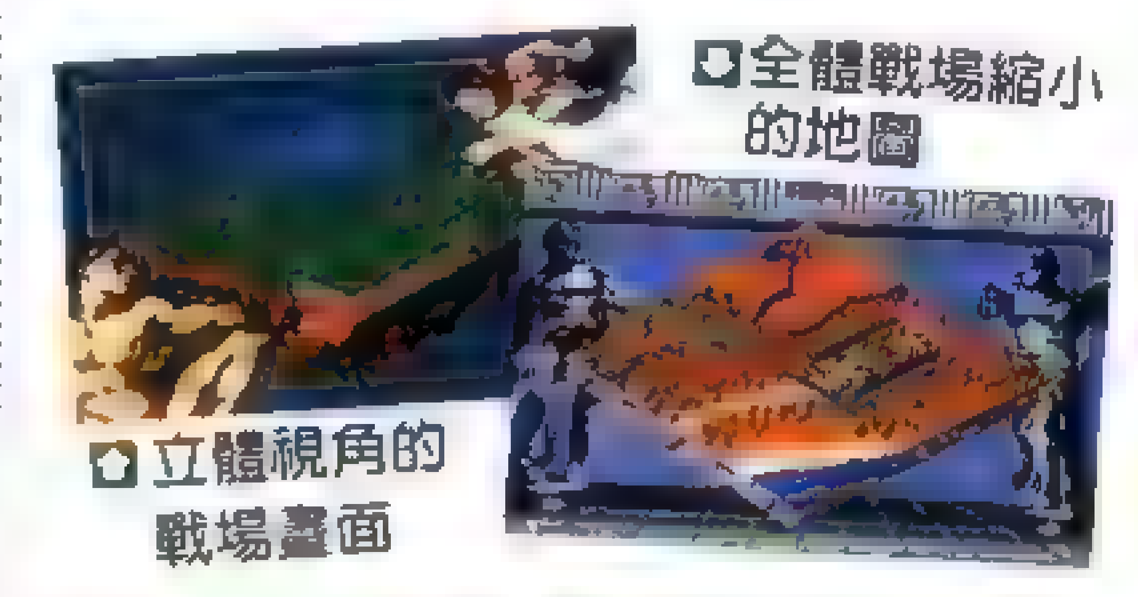


妥善運用戰略，方能事半功倍

做為一套戰略遊戲而不能讓玩家享受到運籌帷幄、指揮調度之樂趣的話，就不能算是一套成功的遊戲！因此本遊戲在戰略及戰術的設定上也下了一番功夫，首先以最基本的地形效應來說，本遊戲是非常考究的，遊戲中的各種部隊都有不同的屬性，因此即使是同一個地形對於不同的部隊則有不同程度的影響，舉例來說：火龍騎士在陸地上可說是所向無敵的，如果把她丟到水裡的話可就慘了，只有任人宰割的份！因此就可運用許多實用的戰術，比方說：你可以把敵軍的陸軍師誘拐到水裡痛K落水狗，所以玩家在調兵遣將時必需考慮到的因素就更多了，這不只增加遊戲的挑戰性與耐玩度之外，更重要的是給予玩家一個能夠盡情發揮戰術長才的空間。

本遊戲還有一個特別的設計，就是大部份同類型遊戲當玩家收復一個地區之後，不會再被敵人奪回，因此為了完成任務，根本不把人命當一回事，拼命派兵往前衝，但是在真實的戰場上不是這樣的，完成任務固然是最重要的，但是也要考慮到敵軍是會反攻的，所以除了要拼命佔領一個地區之外，更重要的是必需留下充足的兵力以防止敵軍的反攻，此外太輕視士兵的生命也會降低其他人加入我方陣營的意願。總之本遊戲除了有美少女之外，在戰略及戰術方面的考慮也是十分仔細的，希望能夠讓玩家在欣賞到各種賞心悅目的畫面與故事之外，還能享受到戰略遊戲的樂趣所在。

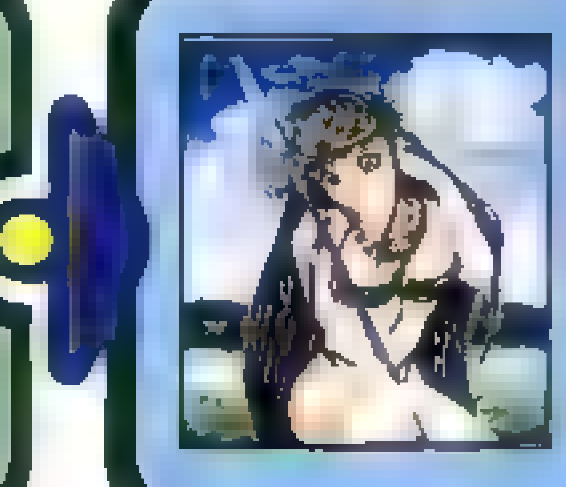
遊戲另一個特殊的地方就是：增加部隊的方法是要不停的救人，因為大陸上妖魔橫行，因此在戰場上經常可以看見有落單的少女被欺負，如果能夠解救這些少女，不但可使這些女孩免於遭到惡魔的摧殘，獲救的女孩也會加入我方陣營成為我方的一員，而且夢幻女神也會將這些女孩變成所需的軍種；只是需要花費人望值，而人望值必需依賴玩家在戰場上的表現，一場戰役下來，損失越少、搭救的人越多相對人望值越高，不光是新進的人員需要花費人望值才能成為真正的戰士，連現有的戰士如果要轉職也需要花費一定的人望值，因此，玩家在戰場上不只要殺敵而已，還要儘可能的保護自己的部下並救助那些少女；由於所有的事件其發生過程都是以高解析畫面來表示，因此畫面精彩可期，喜愛美少女遊戲的您可千萬別錯過了這一部賞心悅目的戰略遊戲！


全體戰場縮小的地圖
立體視角的戰場畫面


邪惡的敵軍角色

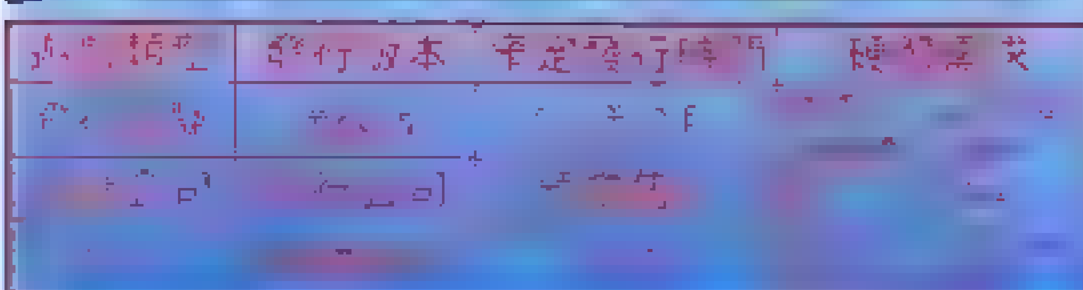

被盜賊襲擊可憐少女


水晶城守護者：茱莉兒，精通飛行魔法可以乘風飛行，在德尼斯協助下成功解救出水晶城女王之後，加入德尼斯的隊伍。


海諾城城主：凱莉絲，泳術一流，精通海戰，因為得到德尼斯的幫助而得以復國，為了報答德尼斯不但以身相許，還加入主角陣營。





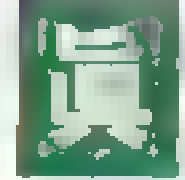




屈指算算，『龍城飛將』這個遊戲製作至今，已經超過了一年半的時間。在這一年半的製作過程中，為了迎合日漸嚴苛的市場需求與玩家品味，在這樣的考量之下，『龍城飛將』的出片時間一延再延，無非就是希望遊戲的品質能夠更加精緻，這也是「第一套國人自製飛行模擬遊戲」對眾多玩者的承諾。

精細的飛機出場畫面





模擬台海兩岸的戰役過程

首先，在故事的背景設定方面，『龍城飛將』是以一九九六年台灣總統大選之後，由於兩岸衝突而發生的一連串戰役。除了策始之初的空戰部份，還有其後多國聯軍會戰時所加入的對地炸射部份。在會戰演進過程中，台灣所扮演的不僅只是一個防禦性的角色，亦加入了些對共軍沿海軍事基地實施破壞性轟炸的任務，同時也藉以增加遊戲整體的變化性與可玩度。

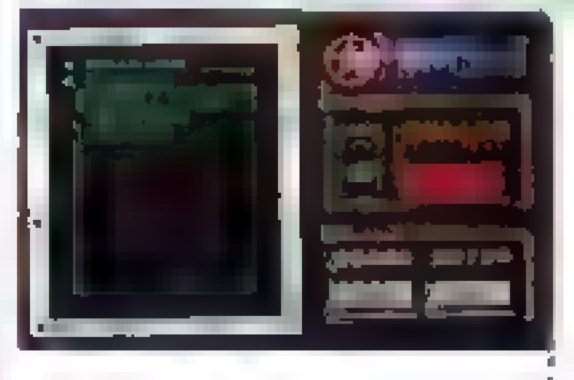
真實的空戰訓練任務







遊戲的標題畫面



任務的簡報過程

玩者所扮演的角色，為換裝IDF之後的台南一聯隊，或是清泉崗三聯隊的少校飛行軍官。在遊戲中，玩者可以選擇執行空軍戰術中心的訓練任務，或是進入正式任務中與共軍來一場台海兩岸的空中大會戰。在戰術中心的任務方面，本遊戲中幾乎已經包括了空軍的所有真實訓練課程，內容包括低空攔截、多機對空戰術、戰術箭靶射擊、空對空飛彈射擊、傳統武器炸射、夜間炸射…等等。玩者若是經不起考驗，無法達到所要求的最低水準，則可能會有慘遭退訓的結果；若玩者的表現優異，就可贏得戰術中心該期集訓第一名的優異成績。究竟如何，就要看玩者的能耐而定了！





本遊戲的各種特色



以下，筆者將「龍城飛將」的遊戲特點簡列如下，再針對其中幾項重點加以闡述之：

●遊戲分為戰術中心訓練任務與台海衝突任務兩種。戰術中心任務內容編排的方式，與我國空軍現役台東46中隊假想敵訓練內容相同，包括夜間照明炸射演練、打空靶任務等等。台海衝突任務則模擬兩岸間發生實戰之狀況，我軍如何在弱勢兵力對抗優勢兵力的情況下以寡擊眾，為本遊戲之中心主旨所在。

●衝突任務中將加入美日聯軍協防作戰之情節

●遊戲中設計有日間作戰與夜間作戰之情節，[illegible]成攻擊任務。

●研發多年的三度空間超級3DVR技術引擎（Virtual-God 虛擬之神）首次登場。

●目前世上的戰鬥機：IDF、F-16 A/B、Mirage 2000-5、RF-104G、AT-3、S-2T、C-130H、Su-27、J-8II、J-8、J-7、A-5、F-15DJ、Tornado、F-14、F-18等各型式飛機一網打盡。

●全程專業的空戰智慧語音設計，[illegible]總計超過了300MB。

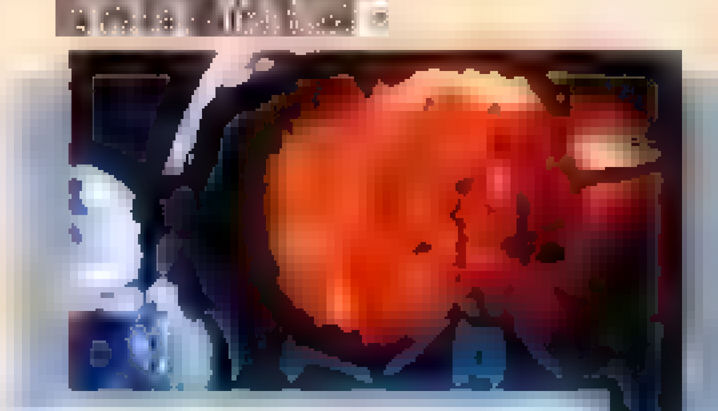
●全部畫面皆以高解析度640×400×256構成。動畫以SGI工作站精心繪製，美術工程歷時兩年。

●儀表板在日間與夜間分別採用不同的光影與對比色重新編畫，細膩考究的質感，在不同的時間下有不同的感受。

●可做手部微調，以增加手部移動量加強趣味性，或減低移動量增強真實度。

●飛行面積涵蓋中國、日本、台灣海峽、韓國等地。

●詳細的任務歸詢功能，將玩者每一次的戰果[illegible]。



[illegible]攻角的飛行表現A.O.A（Ang e Of Attack）。[illegible]作手冊將對IDF成軍過程作詳盡的介紹，同時也包括基[illegible]飛行技巧（Air Combat Menuvering）的解說。

穿插於遊戲之中的畫面

●本遊戲支援Thrustmaster公司的FCS（PFCS）、WCS操控配備，同時也支援VR頭[illegible]

新穎的空戰智慧語音

就語音設計而言，「龍城飛將」所使用的是「空戰智慧語音」設計，這種設計是目前尚未在任何飛行模擬遊戲中出現過的。所謂「空戰智慧語音」設計的意思，就是指當我機與敵機纏鬥時，僚機所發出的語音，將會根據玩者目前與敵機之間的相對移動量，判斷其所應提出的警訊為何。舉個例子來說，當有敵機飛到你的後方時，你會聽到僚機說：「Check your six！」或是「×××，小心七點鐘方向有Bogey！」「Lead，它繞到你右邊去了！」等等諸如此類的訊息。在製作語音時，「人性化」是最大的考量。

結論



根據「龍城飛將」程式設計師表示：「龍城飛將」中IDF基本上是採取參考真機型的方式…這實在是沒有辦法中的辦法，IDF的各種數據諸元資料，除了航發中心的試飛組拿得到之外，還有誰知道？IDF機種又這麼的新，連詹氏航空百科全書上的資料都不一定正確，我們只好依F-16的各項數據，再加上我們根據「各種管道」所能蒐集到的資料加以修改，來建立整個參考表。如果有更進一步的消息，筆者將會為你做更進一步的報導。



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	未定	十月下旬	機種 386 以上 記憶體：4MB 顯示 SVGA 音效 A/S 操作：M
設計公司	發行公司	預定售價	
光譜	光譜	未定	

如果你是個武俠小說迷的話，相信對行俠仗義的大俠、武功高強的劍客，甚至是心狠手辣的大魔頭，都曾經為他們的事蹟而神往不已吧！聽說還有人為了小說中的情節，而特地到山上去拜師求藝，去學習絕世武功呢！不過現在你不用再為了學習功夫而吃盡苦頭了：在國內有相當知名度的光譜資訊，最近即將推出套「運鏢天下」，讓你也有機會來一睹武林高手的風範！

天下第一鏢局

在遊戲一開始時，您可以在預設的四家鏢局中選擇一家作為您的鏢局，而其它三家便成為您的對手。起初您只有少許的資金與幾個忠心的鏢師，但只要善用您的頭腦去規畫、調派您的資金與鏢師，便有機會在最短的時間內，讓您的鏢局成為天下第一。

當客人上門委託您運鏢時，您的運鏢生涯就開始了，在鏢物由某地運送到某地的過程中，多少都有一些風波，如遭盜匪打劫、天災、鏢師死亡、殘廢、鏢師監守自盜…的事件，將會大大影響鏢局的營運及您的信心；這時您會發現如果送禮給官府、山賊，賞賜給您的鏢師銀兩，都將會大大的提升您運鏢的安全性。如果安全地運鏢到達目的地時，您將獲得鏢禮（酬勞），鏢局命脈全靠這個了。如果每次運鏢都順利達成，那麼鏢局信用度將會上升，而您的信用度愈良好的話，客人上門的機會也會大幅增加。



□努力建設自己的鏢局



□若未善待鏢師，可是會跳槽的！

戰鬥在遊戲中佔有相當重要的成份，如與盜匪作戰、與其他鏢局鏢師作戰、與毒蛇猛獸作戰等。作戰採用回合制，在作戰過程中您將體驗高度人工智慧，這對您的戰略將是一大考驗；而數百張的角色動畫，對您的視覺也將是一大享受。鏢師在作戰後武力值、體力值將會依經驗值而會有所調升。

要成為遊戲的勝利者，應具備幾個條件，如招聘、培育鏢師、購買馬匹提升運鏢速度、送禮、不運沒把握的鏢、開設分鏢局、提升信用、與各大幫派的關係打好…等都是，而其它的方式如攻擊其他

操作簡易的遊戲介面

相信遊戲操作簡單明瞭是大家所希望的，本遊戲精心設計的指令十分簡潔，您不必花費太多時間來學習。簡介如下：

指派：人員馬匹的指派，經指派後等待出發。指派時可安排路線，如由鏢局→張家村→李家店→土匪窩（送禮）→鏢局

資金：購買武器、馬匹、建立或出售分鏢局、錢莊存錢及借錢。

人事：『徵才』公告徵求鏢師，需花費公告費 50 兩，但並不一定能徵到您所想要的鏢師。

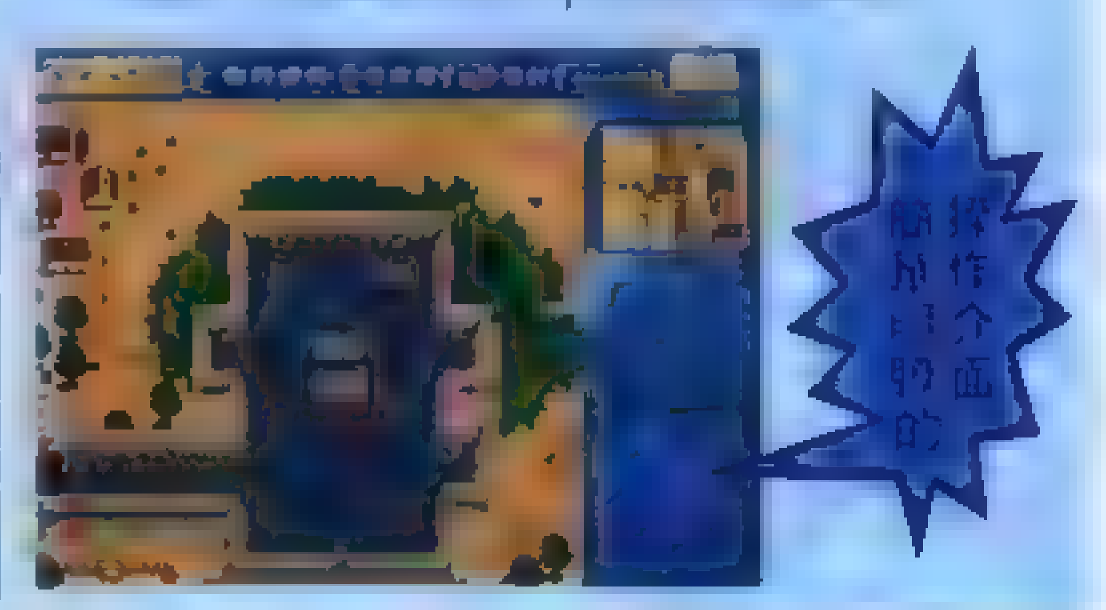
解雇：可將忠誠度低、年齡大、殘廢的人解雇，但要給一筆遣散費（3 個月薪水）。

賞賜：可給鏢師武器、銀兩以提升忠誠度。

加薪：加薪可提升忠誠度。

查詢：查看對手的狀況、地圖總覽。

系統：儲存讀取進度、音樂、音效開關、託管、重玩等。





鏢局鏢師、高薪挖角、解雇殘廢鏢師、錢莊借錢…或許可以加快您勝利的腳步。



在各種地形上的戰鬥

遊戲中的種種特色

超華麗的地圖場景，超震撼的作戰動畫，超精緻的事件插畫，這些超水準的組合，必定會讓您有超值的享受。

符合人性的遊戲流程，讓您在遊戲進行中，絕不會有不知所措的時候，一切都在您的掌握之中。您可以親身體驗當鏢局老板的滋味，如招聘鏢師、解聘鏢師、選定分鏢局地點…，也可以指揮手下鏢師與盜匪作生死戰。所以本遊戲不僅是一款具有中國武俠風味的策略遊戲，而且在模擬鏢局行規及營運狀況之中，您可以任意發揮不同的競爭策略，開拓您的運鏢大業。



落魄的結束畫面



高報酬戰將

HighReward

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RPG+戰略	光碟版	11月中旬	機種 386DX 33 以上 記憶體 4MB
設計公司	發行公司	預定售價	顯示 V
magineer	彩虹高科技	未定	音效 A/S/M 操作 K/M

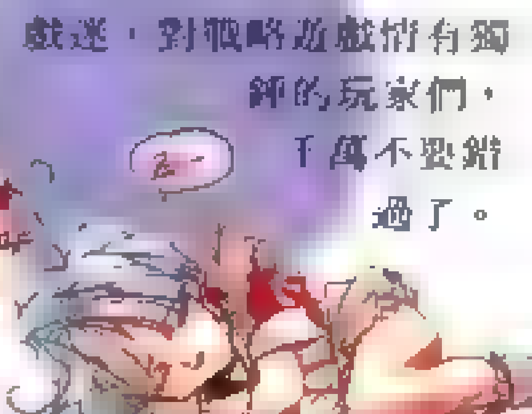
此款遊戲是移植自NEC98上名噪一時的新型態戰略遊戲，故事的最終目的也與一般打倒大魔王或者是打過艱難的關卡有所不同，故事裏的主角由於欠了一筆天文數字的債務，而必需帶領著所屬的傭兵集團去承接一些艱鉅的任務來獲得報酬償還債務，而最終的目的就是將所有的債務償還一清。

在遊戲的過程中除了賺取金錢，償還債務之外，還要利用多餘的金錢來更新裝備，購買武器、防具、飛機、大砲等，以利任務的進行，非戰鬥人員亦可購買一些道具來使他們的任務事半功倍。另外在戰鬥中也免不了會損失一些人員，這個時候就得到某些城鎮的契約所去找一些傭兵人員，這些傭兵人員則各有職業不同，根據職業的區別，可以裝備的道具也有所不同，而且每個人的等級能力也不同，當然了所要付的薪資也是不一樣的，通常是能力愈強的愈貴，這是不變的定律。

在RPG要素中，也可像一般RPG遊戲一樣到各個城鎮裏的酒店去打聽各種消息，如某某城鎮重金懸賞某某任務的完成，那些城鎮有賣某些特殊的道具等等，運氣好的話還可能打聽傳說中神秘寶藏的下落，這樣一來龐大的債務就不是問題了。特別值得一提的是戰略模擬方面採用所謂的即時時間制度，除了在下達指令時，時間是暫時停止的之外，時間可是時時刻刻都在流逝，尤其是在指派所有的集團都執行任務時，更可感到時間迫迫逼人的緊張氣分，稍不留神，就有可能造成無法彌補的損失，特別是某些任務是有時效限制的，如果不能在時限之內完成任務的話，那可要賠償一筆龐大的違約金，這一來豈不是雪上加霜了嗎？另外每個星期你的債主都會來向你討債，有一定的最低限額，不過你要是手頭方便的話，多償還一點，他肯定是不會介意的，還有在每個月初時也要付薪水給你的手下們，要是不夠金額來付的話，他們有可能會離你而去，這點不可不注意，而隨著遊戲的進行，經歷無數艱險的任務，慢慢地總算將所有的債務還清了，遊戲也就到此結束了，不過在結束之前會將你的整個遊戲過程作一個列表出來，如某年某月接過某個任務完成，某年某月發生過什麼事…等等，這一點也算是本遊戲的一個特色之一。

在操作介面上保有了日本遊戲慣有的親和力，馬上令人一目了然，音樂上也都有相當的水準，可說是一個相當用心製作的好GAME，整個遊戲充滿了緊張感與挑戰性，再加上其特有的即時制度與全然不同的故事情節，相信必能滿足許多戰略遊戲迷，對戰略遊戲情有獨鍾的玩家們，千萬不要錯過了。

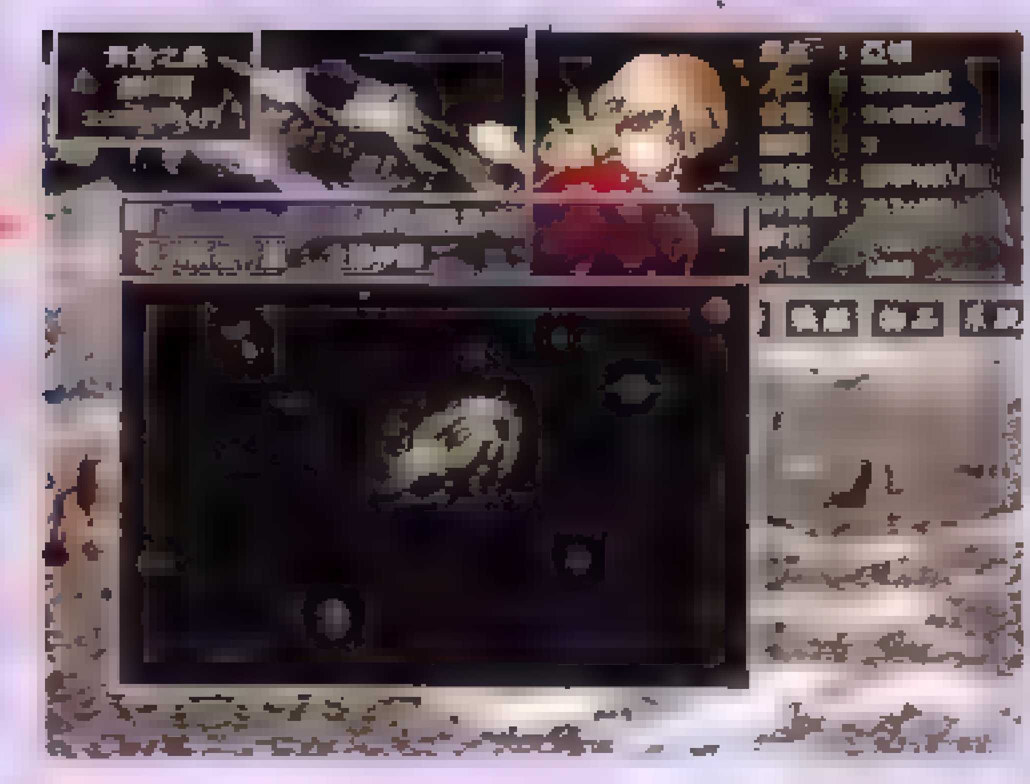








大銀河物語



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	光碟版	10月下旬	機種 386 以上 記憶體：K/M 顯示：640K 音效．V 操作．A/S
設計公司	**發行公司**	**預定售價**	
軟體世界	軟體世界	800 元	

兩億八千萬年前的遠古，一個人類文明極度發達的時代，銀河系中充滿了高科技與超能力，那個時代的人類只有一種──女人，她們以細胞分裂的方式繁衍後代，且由於醫學的發達，人類壽命可達兩百年以上。直到有一天，星際聯邦科學研究所高級研究員──伊美，發明了一種革命性的生化人，肌肉強壯、空間感佳，有更適合星球開發的流線體型及更為快速敏捷的反應。缺點則是必需消耗更多的食物，而且超能力較原來的人類遲鈍。她們給他一個編號──亞頓 0001，綽號"男人"。

一年以後，對亞頓的各種實用性試驗依然進行著，亞頓 0002 及亞頓 0003 的計劃即將付諸實行。就在這個時候，亞頓和伊美失蹤了，同時失蹤的還有星際聯邦的數名將領及科學家，以及大批關於"男人"的研究資料。星際聯邦主席紫心帝國皇帝──汐朗 22 世下令帝國艦隊搜索追擊，卻一直沒有結果。

事實上，是亞頓"誘拐"了這些創造他的人類，亞頓認為，生化人也是人類，而且不比原來的人類差，因此也應該擁有人的權利。但是在他智慧逐漸成長的數年中，看見現行體制下的各種生化人都只被當成工具一樣的使用著。於是亞頓決定，絕不讓自己與其他生化人遭受同樣的命運。於是，亞頓運用自己特殊的氣質和魅力，以及高度的智慧，使一批科學家及將領對他產生了一種特殊而在銀河系中從未發生過的情愫，她們心甘情願地尊奉亞頓為新君主，並全力為新人類"男人"以及銀河系未來的命運而戰。

大銀河物語是個戰略遊戲，不過製作小組為了能讓玩家能更融入遊戲之中，不辭辛勞的製作了完整的冒險故事來將數十場戰役串連起來，成為一個與以往單純打仗不同結構的遊戲。遊戲的人物、景色都是採用高解析度表現，畫面看來相當精細。而點綴其中的過場動畫，更是值得一看，可說頗具動感。

遊戲的程式功力也屬一流，使用物件導向及保護模式編寫，全視窗、滑鼠方式操作，相信不會令您難以上手。綜觀整個遊戲，在視覺及可玩性上可說皆已有一定的水準，尤其高解析的256色畫面演出更是國內少見的，與日本遊戲高解析 16 色畫面的範疇也相差不遠。筆者撰稿時本遊戲的測試版本也推出了，相信離遊戲正式出版應該不會太久了。

進行科學研究

作戰畫面



魔導奇兵

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	光碟版	未定	機種 386以上 記憶體 1MB
設計公司	發行公司	預定售價	顯示 V 音效 A/S
APPLE PIE	新潮館	未定	操作 K/M

在一個遙遠邊境的王國裏，有一位被封印住的神，有著絕對無敵的力量，如果能夠掌握神的力量的話，想要征服世界將不再是夢想。為了防止世界的混亂及權利欲望的延伸，這邊境的小國，一直將這件事情隱瞞的十分謹慎小心，但是，近幾年鄰近擁有強大軍事力及情報收集能力的女王帝國竟打聽到了這個秘密，於是便向這個邊境的小國發出了宣戰布告。

由於這個邊境的小國並沒有什麼防衛能力，整個已快成為崩滅的狀態了，再者，有一人邊境小國的公主被敵國抓去了，敵國便以此要脅為條件……以神的封印來換。整個未來情景已可以預知的，不管交不交出封印，邊境的小國滅亡之命運，已是無法動搖的事實。不！這對於那些還殘活的人們來說，無疑是莫大的喜訊，那就是……解開封印。

玩家即是扮演那封印的神，帶領著一團漂亮的娘子軍，去解救這個國家和救回公主。但是，會發生什麼不可預知的事情呢？在解救的過程中，又會和那些漂亮的妹妹發生那些狀況？這只有讓玩家自行來體會了。

遊戲內容分為七大關卡，分別是獸魔的森林、灼熱的大森林、疑惑的山脈、炎龍的聖地、忍的冰河、野望的帝城及進化的火口等。至於任務則分別有侵略攻擊、突破、誘惑作戰、制裁作戰、救援等等任務，可說是相當有變化。此外國內新潮館公司為了力求完美，還特別邀請國內唱片界名家重新作曲，曲目多達十幾首並完全收錄於該遊戲音軌中。全新的視聽震撼，超人氣的故事背景值得大家的期待哦！



為求解開封印，大夥只好冒險一試

這就是遊戲的地圖

大家竟然將無辜的雞拿來練功

終於來到城門了

乘坐獨角龍可是那時最快的交通工具

雖是女流之輩，身手可不含糊

遊戲中，所有的女孩都穿得相當涼快



美女雲集，享盡齊人之福

這位老師也是你的同伴





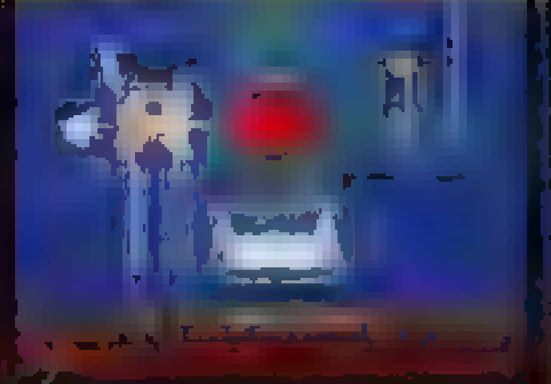
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作RPG	光碟／磁片	十月下旬	機種：386以上 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：A/S 操作：M
製作公司	出版公司	國內代理	
吳工房	吳工房	微波	

還記得『魔域傳說』中小人物滿場追逐的畫面嗎？在日製遊戲中，向來以小人物動作細緻做為遊戲特色的吳氏軟體工房公司（以下簡稱吳工房），在今年特別推出了一部動作角色扮演遊戲─『黑暗天使』。這次吳工房選用了神話色彩極重的題材，來作為這部RPG遊戲的內容，為了凸顯這部作品的氣氛，不惜延聘插畫大師末彌純先生擔任遊戲封面，相信有涉獵這方面遊戲的玩家們，對劇中的許多人物應當不會感到陌生。

以神魔爭戰為背景的故事



神話氣息濃厚的場景



看得出來是什麼嗎？

話說遠古的神話時代裡，當神剛創造人類的時期，天使長阿爾卡德與眾多鮮的人類女孩相愛，卻因為愚昧的人類建造巴比倫塔企圖通達天界，觸怒了大天使米迦勒與拉法葉等天界的元老們，整個眾多鄉城也被他們使用的〔神的兵器〕所摧毀，也導致阿爾卡德與米迦勒決裂，在天界爆發了大戰，結果阿爾卡德等人被米迦勒手中的〔神之劍〕所擊敗，全部被打落天界，遭到永遠放逐於魔界的命運…。『黑暗天使』比起吳工房以往的策略遊戲，更能展現出充實的故事背景與豐富的戲劇情節，加上細緻可愛的小人物動作和過場動畫，將這部作品表現得異常生動。

可自由配置的多重視窗系統



各人物的狀態介面



能任意變換的介面系統

在操作系統方面，『黑暗天使』裡也新增了物品交易以及魔法石等功能，特別是魔法石的運用，雖然與其他遊戲一樣都有召喚魔獸助戰的功能，可是，如果在一個畫面裡可以同時招來三、四十名夥伴的話，又是怎樣的場景呢？只要你善用魔法石的特性，到時候就算能力沒有提昇，照樣可以叫一堆幫手來圍毆敵人哩！另外在『黑暗天使』裡，更可以在不影響速度的情況下，開啟多重視窗來玩，不但可以查看夥伴的戰鬥狀態，也可以隨時注意敵人目前的行動，不過要是視窗打開過多的話，戰鬥時很容易眼花撩亂，因為可以任意放大縮小和移動視窗位置的關係，所以『黑暗天使』並沒有固定的操作介面，玩家們可以自行用滑鼠配置自認為容易上手的操作介面，這也算是這部作品的特色之一。

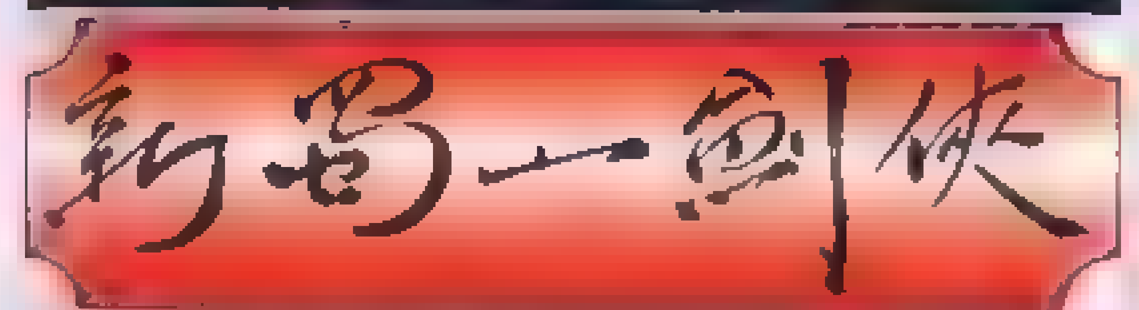
即時戰鬥中的訊息對話



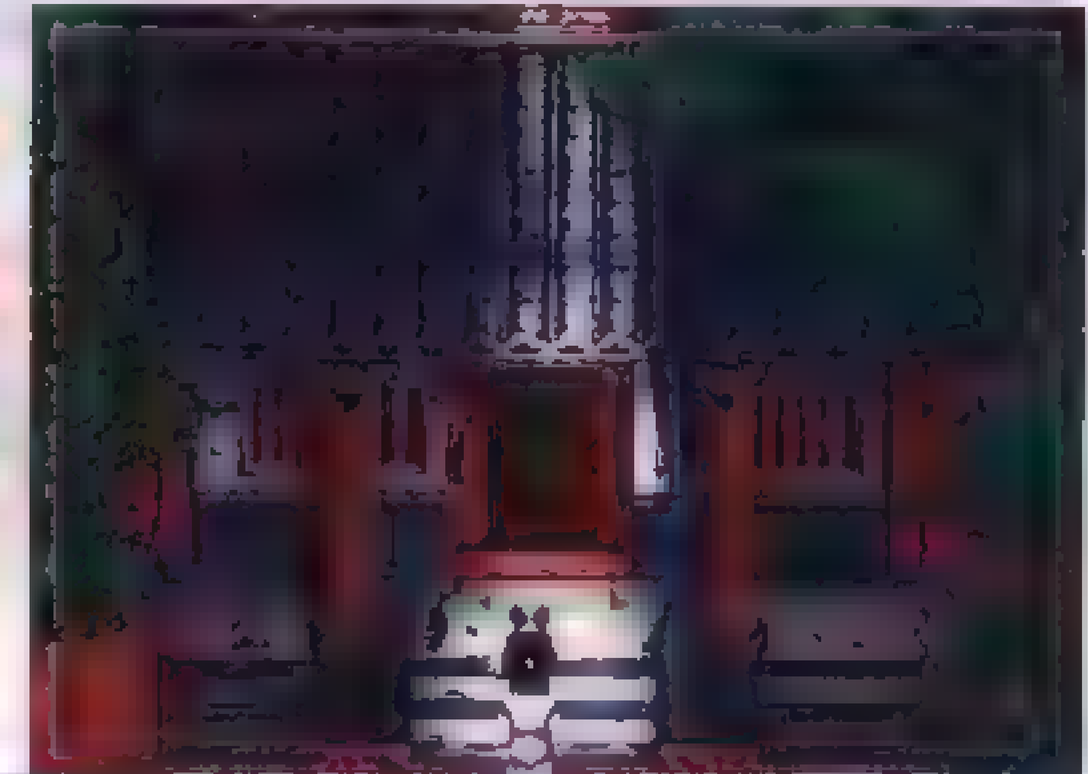
最後值得一提的是，即時戰鬥中有許多幽默風趣的訊息對話。傳統的角色扮演遊戲裡很難看到這些嘶喊叫罵和歡呼哀嚎的小訊息，也許玩家們可以從裡面得到另一種樂趣也說不定。

「黑暗天使」是部值得推薦給各個年齡層玩家的休閒遊戲，特別是讓喜歡日式 RPG 的玩家們，可以重溫一下小人物大混戰的快感。

古剎深處・佳人倩影很悠忽……



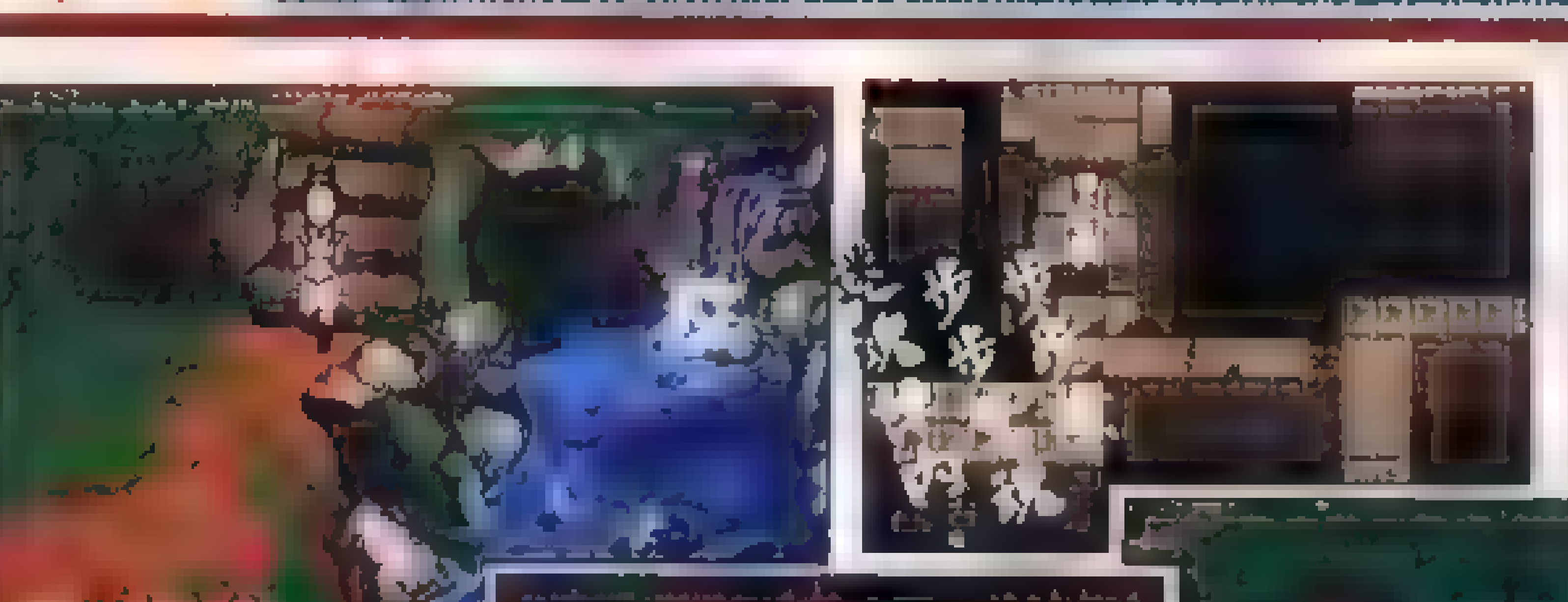
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	未定	未定	機種 未定 記憶體 未定 顯示 未定 音效 未定 操作 未定
設計公司	發行公司	預定售價	
智冠科技	智冠科技	未定	



風雲變色・震撼人心◎且看誰能縱橫！

世事[illegible]，仇恨蒙心，而致天地變色，人世間道消魔長，魔影現世。這個由還珠樓主原著，倪匡改編的武俠作品—「新蜀山劍俠」，其作品中耐人尋味的隔代恩怨，亦仙亦凡悠遊於名山大澤的人物，虛無縹緲的景致等等，都將帶給喜好武俠小說的朋友們無限的想像空間。

妙齡仙子智慧神◎重重險阻施巧計



杳杳山水歸

本故事的主角是一名仙袂飄飄的妙齡少女，全劇由於其急公好義、樂於助人的個性，而牽連出一樁數年前的不共戴天之仇，於是她肩負起了重責大任；她揹負的使命是找到五樣神物並聯合路上結識的伙伴，一同與上古邪神決一生死。這樣的任務交給一個纖纖弱女子是否太狠了點？其實您不必擔心，因為以主角的機智、美貌、武功和她的吉人天相，時候到了自然有貴人相助。但是令她頭大的反而不是路上的奇獸怪魔，而是一些隱逸於市井、山林的前輩怪人，他們個個難纏不說，還擺出數道難題考驗這個初出茅廬的小丫頭片子。

以輕鬆的劇情及對話，來表現修道人的智慧涵養和鄉鎮小民的無知貪婪，和一般武俠作品不同的是，這個遊戲不將重心放在人與人之間的爾虞我詐，而在於因果循環的報應上，想必是有點警世的作用吧！值得一提的是遊戲將走訪許多洞天福地，有美不勝收的場景；也有機關、陷阱、迷宮等等一大堆考驗來讓玩家挑戰，還將以妙法破解奇陣，以妙語開解誤會，是一趟有淚、有笑、有愛的快樂少年遊呢！

現實和虛幻本在一線之間，真真假假，假假真真。記得在看新蜀山劍俠的電影時，即為當時玉樹臨風的鄭少秋屹立山巔的背影所惑，在煙霧彌漫的山中，幾人能識本來真面目？也許在身邊笑詠盈盈的人他日就是捅你一刀的人。不論如何，這個遊戲可說是少數以女子為主角的遊戲，以一介女流，將如何在這江湖中創造驚人的新傳奇呢？想必是各位玩家所好奇及期待的！



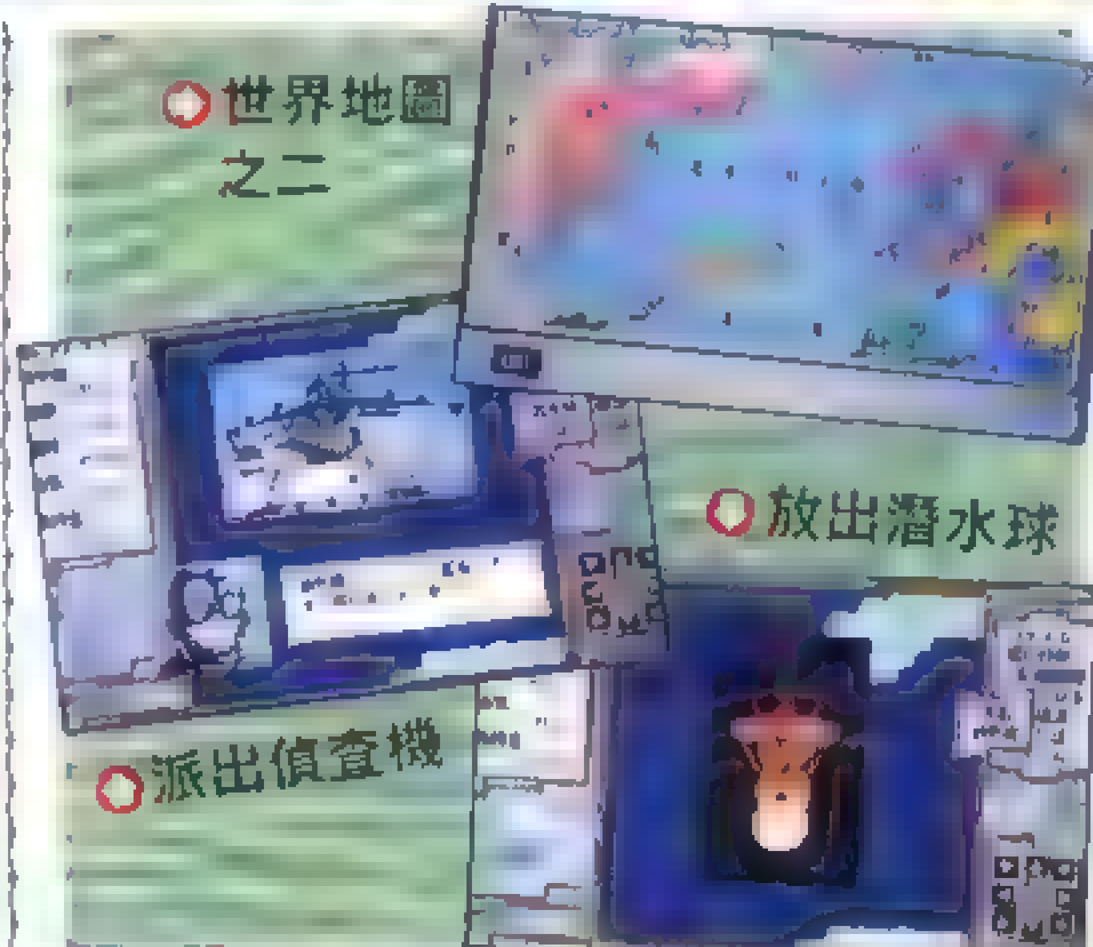
鐵甲旗艦

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險	磁片版	十月	機種　386以上 記憶體　2MB
設計公司	發行公司	預定售價	顯示　VGA
MOVIC	華義國際	未定	音效　S/G 操作　M

「ATRAGON」這艘以探險為目的的鐵甲旗艦，裝有許許多多的新型裝備，以便於在險惡的環境中執行任務。船長則是當年在亞特拉海戰中力退安吉爾曼帝國的戰爭英雄。在他退隱三年後，受到女皇的召見而再度為國家貢獻心力，他被委派的任務主要是探查未知的海域，以作為鞏固王國勢力的更大屏障。不過，除此之外，還有一個更重要的任務，就是搜查有關古文明米佑伊塔米帝拉存在的證據，這是有關神聖賽帝多尼王國的一個沒法解開的謎。

在一進入遊戲後，遊戲會交代有關的故事背景，然後就是船長您在船上到處的參觀瀏覽，遊戲強制您一定要參觀完船上所有的地方才能出航，其目的就是希望您能對整艘旗艦有基本的認識，當您在遊戲中遇到甚麼狀況，就知道要找誰來詢問，並能順利的把問題解決。

在遊戲的初期，由於剛開始的時候，船員的能力尚淺，因此只能在自己國家的海域裡航行，做些有關補給的工作，或是到附近的各個港口去作補給、或是到處閒逛，看看能不能找到甚麼寶物。這段期間，您也許會覺得有點單調，不過遊戲正準備要進入高潮呢！這段期間就算是熟識一下遊戲的玩法吧。

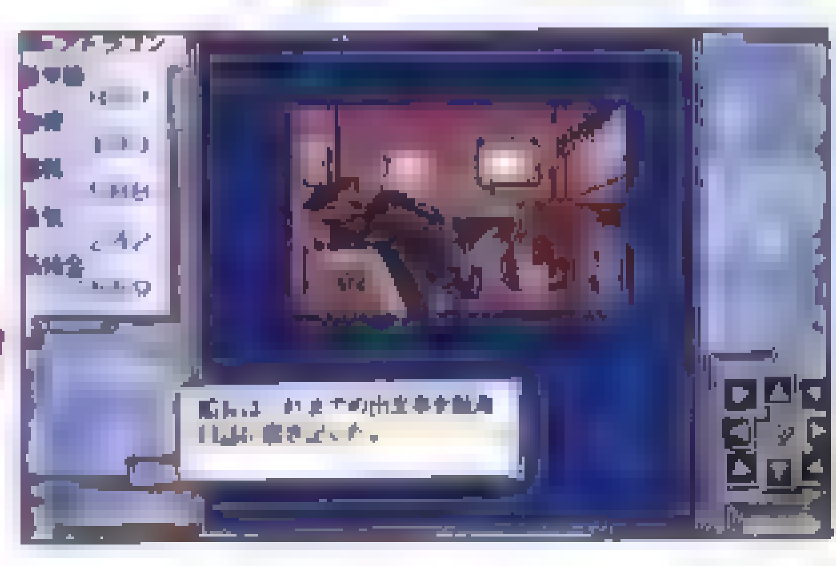


世界地圖之二

放出潛水球

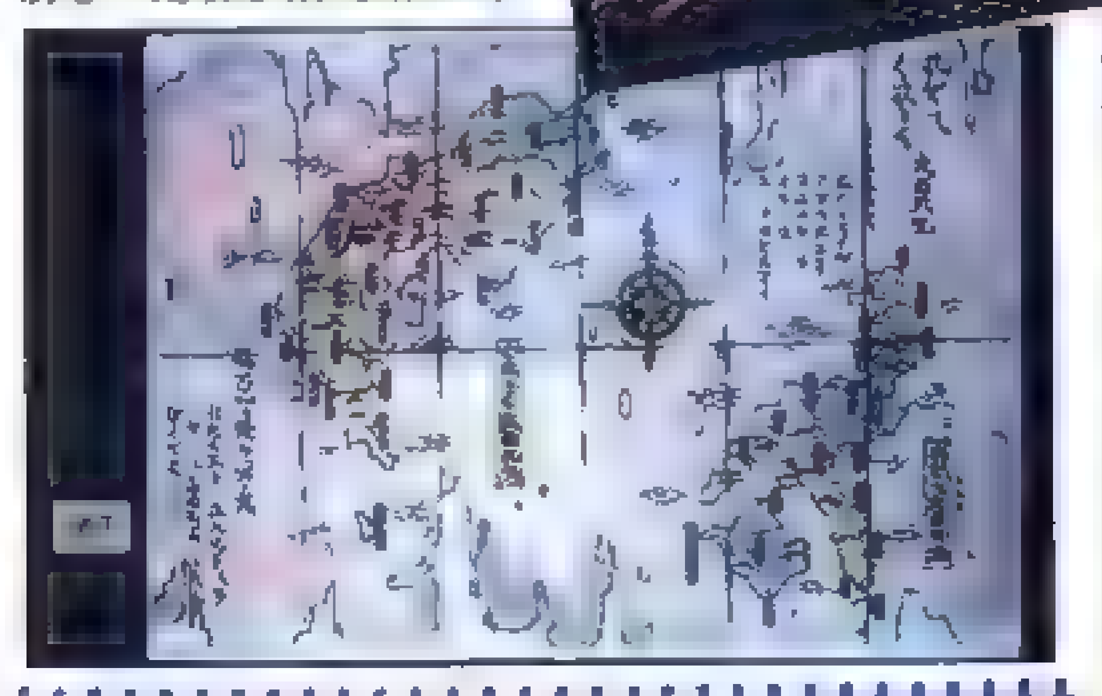
派出偵查機





遊戲的中期，鐵甲旗艦將不再孤單的獨自面對茫茫的滄海，他多了一艘護航艦，因此可以大膽的深入敵陣，打聽更多有關的情報，但是由於有些港口在敵國的管轄範圍，因此會受到不太禮貌的對待啊！這時要收集情報大概也不太容易了。

遊戲中的第一個部份，也可以說是最重要的部份，就是航行的情況。為了探險，船上備有最先進的偵察機與及調查水中狀況用的探測球，善加利用這些裝備，您就能夠事先掌握海上的狀況，以作出最有利的決定了。雖然說是一片未知的海域，但是對於地理位置總多少有些了解，因此，遊戲中附有兩張地圖，當您想知道現在到底處身於海上的那個角落，只要把地圖拿出來看一看就行了。

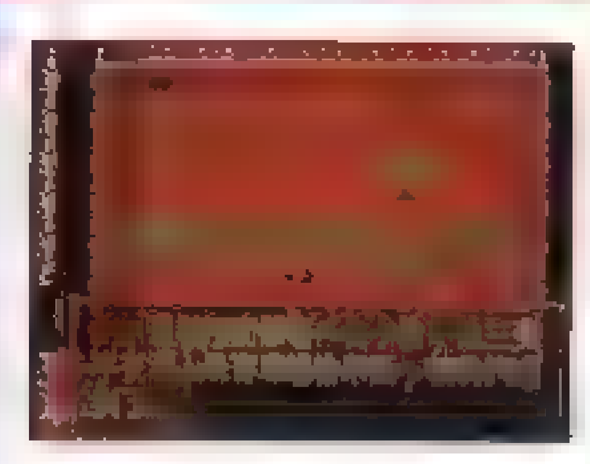


世界地圖之一

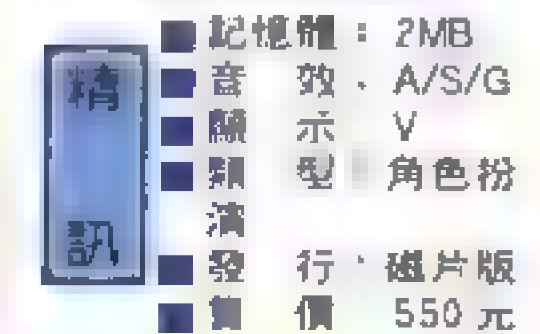


截自8月17日至9月17日止

米蘭斯紀事・聖域傳奇



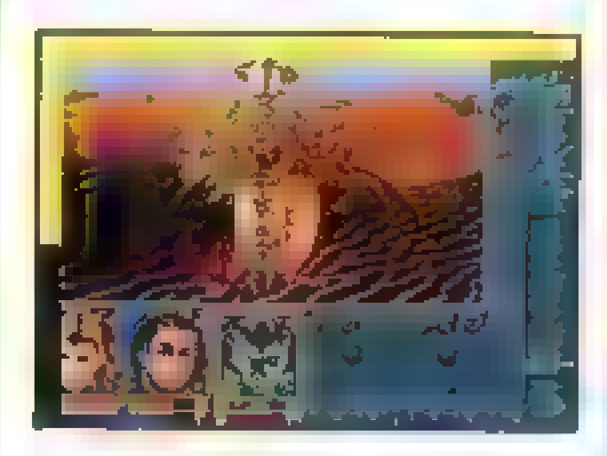
精訊公司最近所推出的勇者鬥惡龍型的角色扮演遊戲，玩家扮演對抗轉換成魔的惡神，在經歷一連串艱苦的戰鬥後，再度擊敗了惡神，重新恢復世界和平。遊戲操作簡便，劇情精彩，能讓玩家享受當勇者的樂趣。



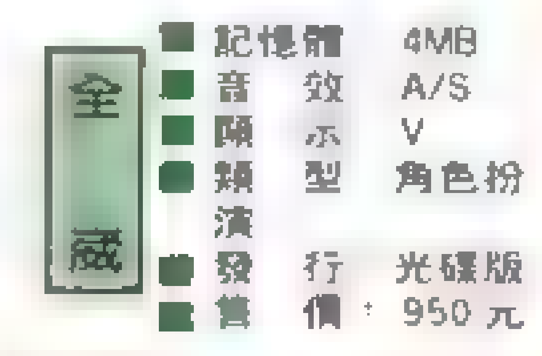
精訊

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：磁片版
- 售　價：550 元

魔法師寶典



改編自莎翁名劇的魔法師寶典，故事雖是常見的王子復國記，但遊戲無論在設定、人物及景色上，都有國產遊戲少見的細膩。遊戲以光碟版發行，沒有光碟機的玩者可要遺憾囉！



全崴

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：光碟版
- 售　價：950 元

TABOO



這是一個限制級的遊戲，遊戲雖然是用光碟版發行，但除了多了全程語音之外，遊戲的架構及劇情仍維持一貫的簡單。不過該遊戲雖然將文字改為中文版了，但在語音部份仍是日本話。

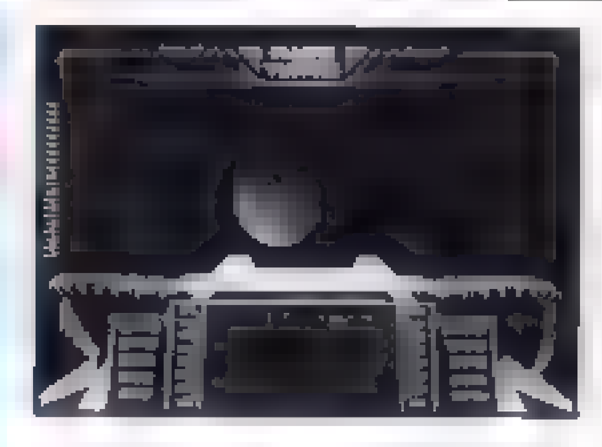


新潮館

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：780 元

TAKE BACK

想要玩玩具有中文語音的模擬遊戲嗎？那原星就是您目前的唯一選擇。遊戲進行的方式類似銀河飛將，玩家可到酒吧去打打屁，然後聽指揮官簡報劇情，再開著您心愛的戰機去執行任務。本遊戲還榮獲國外最佳科技作品大賞，表現相當不凡。



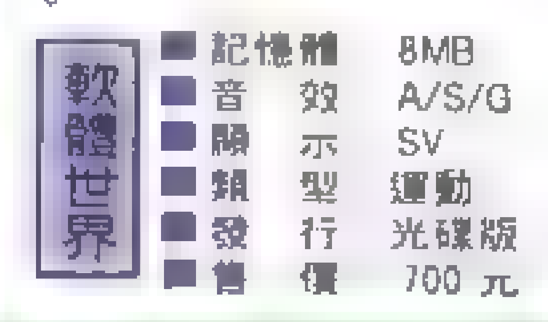
歡樂盒

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V/SV
- 類　型：模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：800 元

UNNECESSARY ROUGHNESS'S 95



在創造隊伍，安排攻守…等編輯功能！是本遊戲的賣點所在。它可讓你自由選擇和組織球隊。遊戲動畫方面之流暢度，可說是巧妙絕佳；精緻美工手法，結合了力與美，提供玩家視覺的享受。



軟體世界

- 記憶體：8MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 發　行：光碟版
- 售　價：700 元

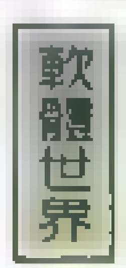
PART 2 BURED IN T.ME

這是一個以時光旅行為題材的遊戲，玩家必須回到過去洗脫自己莫須有的罪名。遊戲是以片光碟發行，由真人演出並配上語音及華麗的背

【遊戲配備代號】A：AD-Lib　S：Sound Blaster/Pro　G：General MIDI

旅行者計畫

面。難得的是，遊戲的謎題的設計都與遊戲息息相關，感覺刺激而緊湊。

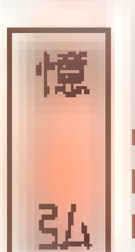


- 記憶體 8MB
- 音效 A/S/G
- 顯示 SV
- 類型 冒險
- 發行 光碟版
- 售價 1200 元

the Pagemaster



在電影推出沒多久後，遊戲也趕著這股熱潮上市。難得的是，遊戲與電影情節並不一樣，而是電影的延續，但在內容及畫面上，與電影相較之下依然毫不遜色。唯一美中不足的是，遊戲雖然是全程語音，但卻無法顯示字幕，較為可惜。



- 記憶體：8MB
- 音效 A/S/G
- 顯示：SV
- 類型：冒險
- 發行：光碟版
- 售價：1500 元

三國志英傑傳



本遊戲的構思是取材自『三國演義』的歷史故事，玩家所扮演的主角劉備，雖然以復興漢

室王朝為目的，但是依照不同的選擇，將可以發展出截然不同的劇情。本遊戲的特色在於免除了徵兵與內政等瑣事，讓酷愛戰略遊戲的玩家可一展長才，開疆闢土。



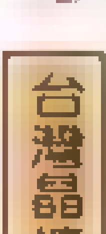
- 記憶體：2MB
- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型 [redacted]
- 發行：磁片版
- 售價：1350 元

RALLY

超級越野賽車



從白天到黑夜，從森林到綠野，從冰天雪地到飛揚的紅土，在超級越野賽車這遊戲裡，您將遭遇到各式各樣不同的情況。雖然遊戲的各型車輛速度並不是很快，但因為有著各式各樣的彎道，玩家沒有兩下子，想拿第一並不容易呢！



- 記憶體．1MB
- 音效 A/S
- 顯示．V
- 類型．運動
- 發行：光碟版
- 售價：720 元

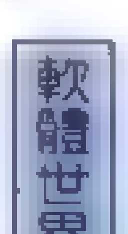
Shanghai Great Moments

上海麻將名人賽



麻將雖是中國的國粹，但一般人卻都將打麻將看作賭博。但打的若是上海麻將則只是純在

兩兩配對的益智遊戲中，將腦力充分發揮，不帶一絲「賭」的意味，而且也十分有趣。此遊戲須在 WINDOWS 下執行，也充分利用了 WINDOWS 的優點，簡單且容易上手。



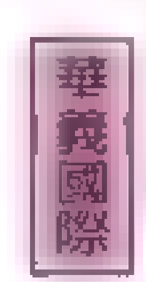
- 記憶體．8MB
- 音效 A/S
- 顯示 SV
- 類型．博奕
- 發行．光碟版
- 售價．660 元

POWER DOLLS

特勤機甲隊2

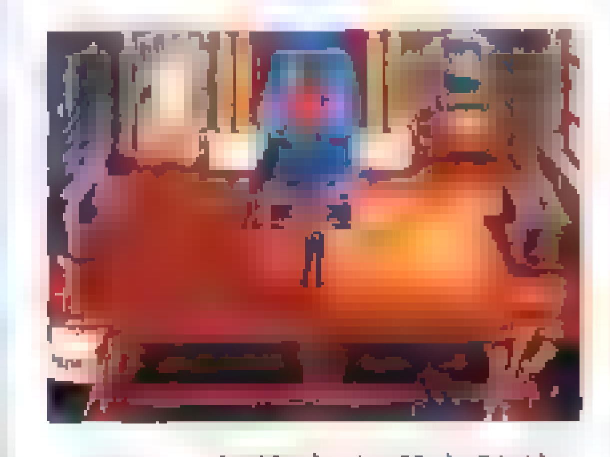


這是一個經由 98 改版的戰略遊戲，其故事背景是因殖民地與聯國之間的主權問題，而引發一連串的戰役。它的特色在於不同以往的作戰方式，像：消人、掩護、支援等方式，都可讓玩家自行決定，喜愛戰略遊戲的朋友，千萬別錯過啊！



- 記憶體 4MB
- 音效 A/S/G
- 顯示：V
- 類型 戰略
- 發行 磁片版
- 售價．750 元

絕地·禁神之詛咒…



國內首次出現自製的美式冒險遊戲，並且以光碟發行。不說別的，光是片頭畫面表現就有不錯的表現，但令人印象最深刻的還是其語音、音

效表現，不但能完全配合場景需要，並充分表現出劇中人物的情感。



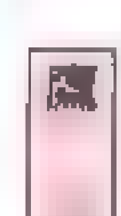
新藝

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：800 元

魔法公主大冒險



以特別的歌劇式手法來展現串場，令人有耳目一新的感覺；遊戲的對白採用生動活潑的方式，配合恢諧逗趣的人物，讓玩家倍感親切，而各種法術的設計，展現出華麗的動畫效果與強悍的威力，更提升了遊戲的娛樂性。



鷹揚

- 記憶體：1MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：磁片版
- 售　價：600 元

闖八月台海大對決

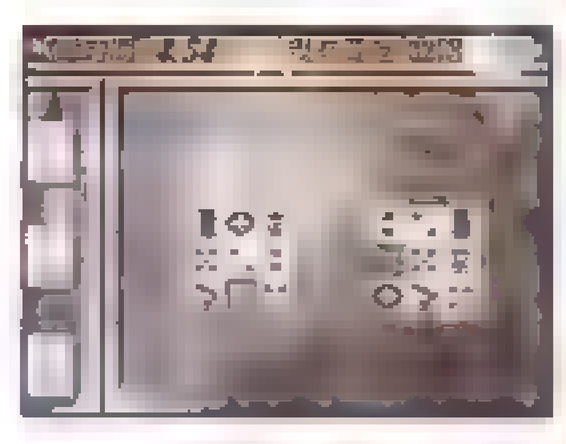


詳細的各式武器資料介紹，給予喜好戰略遊戲的玩家，對武器有更深的了解；而音效的設計更是用心，使玩家彷如身歷其境；不僅讓您可以體會運籌帷幄及指揮調度的樂趣，本遊戲將台灣也加入，玩家更揹負了拯救台灣前途的重大使命。

軟體世界

- 記憶體：640K
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 發　行：磁片版
- 售　價：600 元

麻雀之城



遊戲以設計精美的動畫來銜接全場，而匠心獨具的背景音樂，讓玩遊戲時也有聽覺上的享受；遊戲的劇情將玩家帶領回古代，進入傳說中的宮殿與城主對決，更是別有一番風味；而不同種類的各式挑戰，想必令玩家對此遊戲一定會愛不釋手吧！



亞碟科技

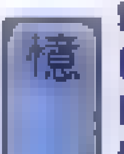
- 記憶體：8MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 發　行：光碟版
- 售　價：590 元

FX FIGHTER

FX戰士



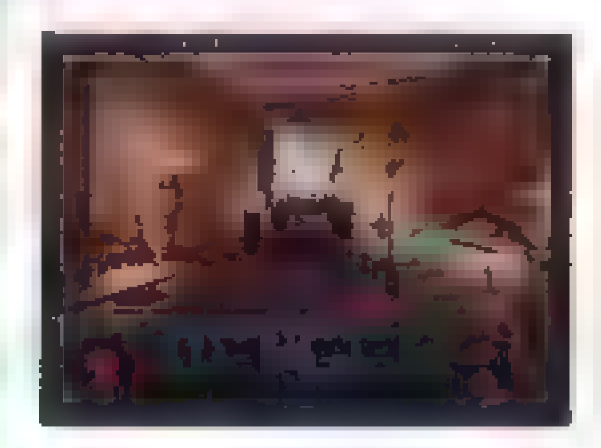
故事的起源於遙遠的銀河，玩家們肩負著拯救宇宙的重責大任，需要最強的勇士，與侵略者決戰；遊戲可以讓玩家選擇競賽模式，也有各個選項的設定，還製作了中文的武功秘笈，是個為貼心的設計，對喜好格鬥遊戲卻因原文版而望之卻步的您，是一個不錯的選擇。



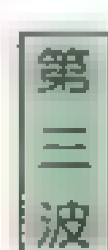
憶弘

- 記憶體：4.5MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：格鬥
- 發　行：光碟版
- 售　價：1200 元

幽魂



想必大家對幽魂一定充滿了期待，好不容易千呼萬喚始出來的它，果然不另人失望，除了大卡司的精緻動畫所給予玩家的視覺享受，連伴隨遊戲的音樂，也滿佈懸疑緊張的氣氛；七片光碟所營造的恐怖冒險遊戲，定令各位玩家們充滿好奇吧！

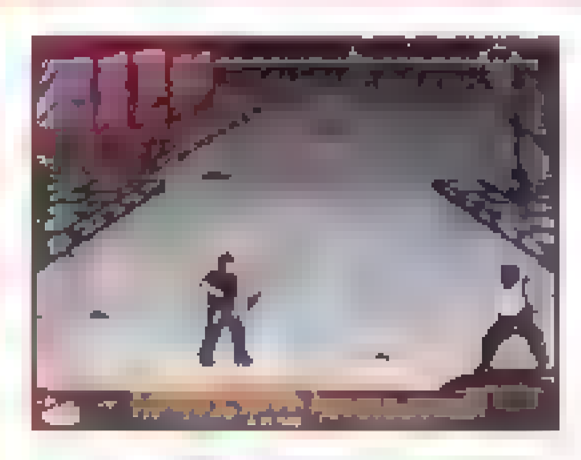


第三波

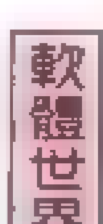
- 記憶體：8MB
- 音　效：A/S/M
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：1600 元

TIME CIRCLE

[illegible]空[illegible]



這是一個與大型電玩相當類似的四射捲軸遊戲，捲動流暢，節奏明快。此遊戲還加入了過場劇情，擺脫以往動作射擊遊戲無劇情的窠臼，可說相當不錯。



軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：射擊
- 發　行：磁片版
- 售　價：540 元



Thunderscape 雷神英雄傳

去年SSI公司與TSR公司分道揚鑣的消息傳出以後，不知有多少AD&D迷們為之扼腕不已，從此金盒子系列頓成絕響。但是到目前為止，一些以AD&D設定為主的RPG，如「魔域古城」、「石之預言」等，依然斷斷續續地與玩家見面，今年底還預定推出一個叫「死亡要塞」（Death Keep）的遊戲，看來兩家公司依然是藕斷絲連，難分難捨。雖是如此，SSI其實也是有它自己的打算，那就是創造另一個截然不同的幻想世界。亞丁世界（World of Aden）系列，就成為SSI的遊戲新寵，這同時也是一套完整的設定系統；除了電腦遊戲之外，還有小說、卡片、紙上遊戲等相關產品，與TSR分庭抗禮的意味頗濃。筆者此次要介紹的，就是以這系列設定作為題材的第一個RPG：「雷神英雄傳」（Thunderscape）。

AD&D之外的故事背景

亞丁世界是一個魔法與科技並存的奇異國度，那裡的人們將超自然的強大魔力，與蒸汽時代的科技融合為一體，稱之為「機械魔法（Mechamagic）」，整個世界就以這種不可思議的力量為動力，在和平的環境之中不斷地建設發展，往歷史洪流的彼端推進，那也就是所謂的「黃金年代（Golden Age）」。但是十年前所發生的一場浩劫，卻改變了這一切：當太陽被暗影所遮掩，成千上萬只有在謠言與神話中存在的怪物活生生地出現，所到之處只有蹂躪與毀滅。人們稱此次災變為「黑暗降臨（Darkfall）」，而那些伴隨災變而生的怪物則被稱為「夜行者（Nocturnal）」。現在，黑暗勢力依舊伸展著它那邪惡的魔爪，在這塊土地橫行。一群夜行者佔領了橫亙在光明城塞（Radiant Citadel）與前鋒堡（Vanguard Keep）之間的魔法屏障，而它正是黑暗大軍侵入北方地區的唯一障礙。現在所需要的，就是組織一個冒險小隊，進入夜行者佔領的區域，重新啟動魔法屏障。理所當然地，這個重任就要靠玩家們來肩負了。





故事動畫

新隊員的創造過程

遊戲開始時，玩者可以選擇預設的隊伍，或者是自行創造新人物。不過，人物還是自己創造的來得親切。而創造人物也分成簡易與詳細兩種模式，簡易模式只要選擇好種族、性別、職業種類、面孔，再給個名字就成了；詳細模式則是提供一些基本點數與金錢，讓你自由地分配在所要的項目之上，來決定人物的屬性、所會的技能法術與身上的裝備。基本上，亞丁世界的設定很類似AD&D，人物的特性是由五種基本的屬性來決定，分別是力量（Strength）、敏捷（Dexterity）、智慧（Intelligence）、意志（Willpower）與健康（Health）。種族可分成八類，其中除了常見的人類、矮人與精靈外，還有五種亞丁世界特有的種族：嬌小敏捷的Ferkin、兼具動物與人類優點的Ferrans、高智商的Goreaux、天生的獵人Rapacians與力大無窮的Juraks，每一種族都有其天然的優勢與缺點。此外，人物的能力是以其所會的技能而定，職業的限制也不再那麼明顯。本遊戲總共有[illegible]種技能，大致分成戰鬥用與非戰鬥用兩大類。戰鬥用的技能包括各式武器的使用、空手搏鬥與潛行，而非戰鬥用技能則是開鎖、空空之手



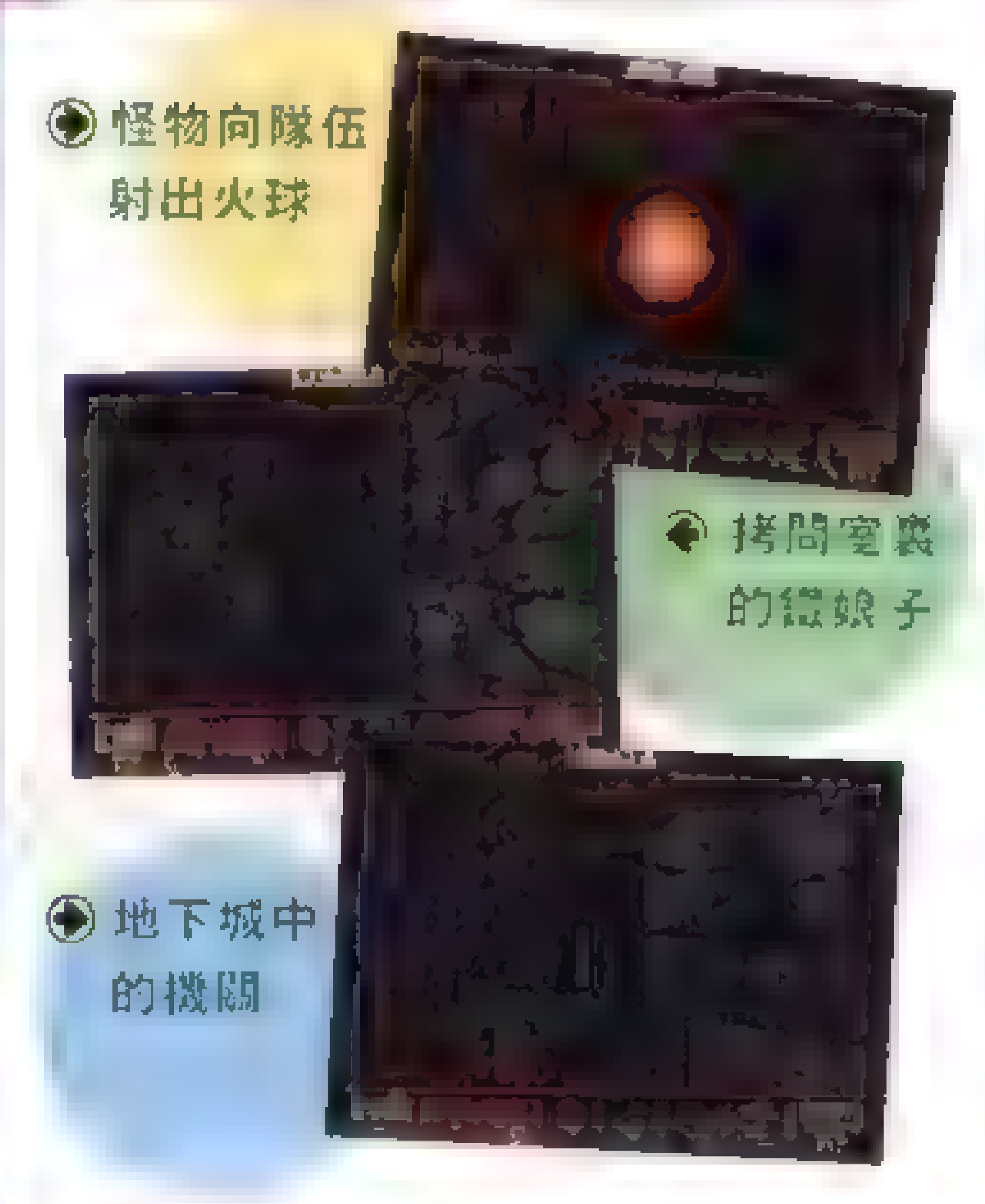
創造人物的畫面

作者：Lord Jean

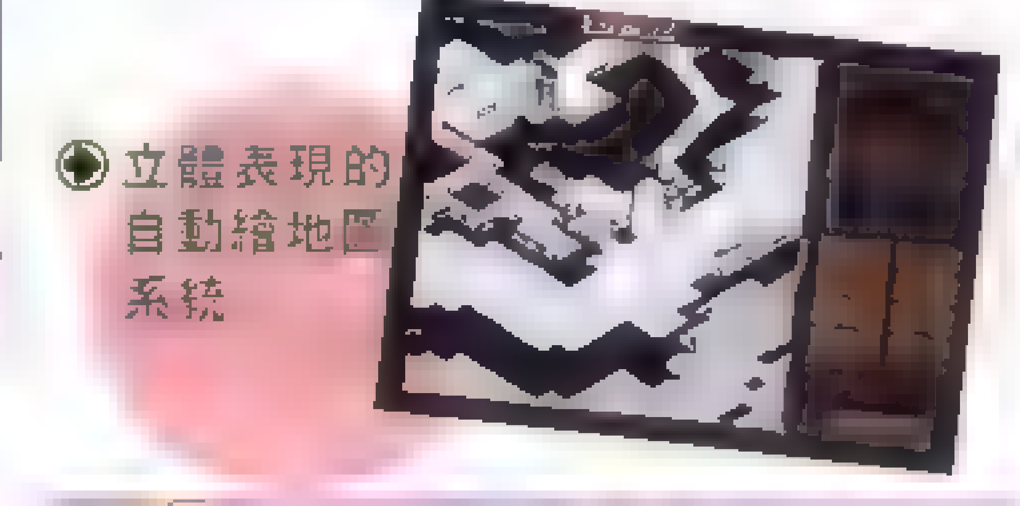
．偵測暗門等技能。和 AD&D 比較不同的，是任何人都能夠使用魔法，只要擁有施展法術的技能，就能夠學習新的法術。每當人物賺得足夠的經驗點數升級時，除了生命點數與法力點數增加之外，還可以獲得若干技能點數，讓玩者自由地分配在所要的技能之上。

立體顯示的遊戲介面

雷神英雄傳的畫面乍看起來，實在和毀滅戰士類型遊戲沒有多大差別，同樣是 320 × 200 256 色模式，也同樣可以將視角做 360 度平滑轉動。不過，它的地形變化較為豐富，地勢的高低起伏已經有點斜度，不再只是千篇一律的階梯狀地形；水波流動的效果也作得不錯，整體的感覺比較自然。在操作方面，除了轉動與進退平移等基本動作外，玩者還可以藉著跳躍或是蹲伏前進，以通過某些特殊的地形。


◆怪物向隊伍射出火球
◆拷問室裏的鐵娘子
◆地下城中的機關

但很可惜的是，本遊戲並沒有提供像死星戰將那般的仰俯視角功能，這使得玩者在複雜地形行進時平添困難。為了玩者不至在 3D 迷宮內昏頭轉向，遊戲還提供自動繪地圖系統。和其它遊戲所顯示出的地下城平面圖不同之處，在於雷神英雄傳所提供的地圖模式是獨樹一格的斜 3D 地形圖，感覺上很像模擬城市 2000。它將整個地下城以立體的方式顯示出來，不同的樓層以深淺不同的顏色表示，玩者可以很清楚地知道自己身處那一層，以及整個地下城的立體地形結構。這地形圖還可以自由地放大縮小旋轉，讓玩者由不同的方向觀察。這種顯示方式剛開始還覺得蠻新奇的，但逛了幾個地下城之後，發覺它還是不如平面圖來得清楚明白，因為上層的地形會遮住底下的，有時候連代表玩者的三角柱都看不見，又不能分層顯示，到最後上下層糊成一團，反而不知身在何方。

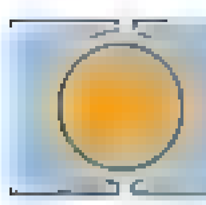

◆立體表現的自動繪地圖系統

[illegible]

在 RPG 遊戲之中，一定少不了各式怪物讓玩者屠殺賺經驗。在本遊戲中出現的怪物，都是先用黏土作成模型，再藉著掃瞄數位化的，看起來頗具立體感，而且動作也相當自然。當玩者遭遇怪物之時，如果還隔著相當距離，可以使用遠程攻擊武器如弓或手槍射擊，這和毀滅戰士的感覺是一樣的；如果接近到一定距離，就會自動進入回合制的指令戰鬥模式，玩者可以藉著滑鼠游標選擇適當的圖形指令或是按熱鍵來輸入命令。戰鬥指令相當的多樣化，除了一般的攻擊、防禦、潛行、使用、施法等指令之外，在某些時候還可以選擇與敵人談判。而某些指令則還有更為詳細的次指令，舉攻擊為例，它就分成一般攻擊、狂暴攻擊、致命攻擊、牽制攻擊、強烈猛擊、盾牌推擠、迴旋踢、近身肉搏等模式，視隊員所擅長的技能種類與所持武器而定，每種攻擊都有其不同的擊中率與傷害力，玩者可以根據戰況與敵人種類選擇適當的攻擊方式。如果隊員想要施法，除了選擇適當的法術之外，還得決定要花費多少法力點數，耗費的法力愈多，功效愈好。有時甚至可以將所有法力全部灌注其中，做孤注一擲的打算。由於是回合制指令式戰鬥，必須要所有隊員依序輸入指令後，才能開始戰鬥，為了減少麻煩，遊戲還提供自動功能，只要選擇這一個指令，隊員就會自動重複上一輪的動作。當雙方各自選擇完行動之後，戰鬥指令就開始被執行。雖然你可以看到隊員的武器揮動擊中敵人；或是魔法能量飛出，在敵人身上爆裂的場面，但是感覺上還是不像即時戰鬥那麼驚心動魄。此外，隊員位置並沒有前後排之分，站在那裡都有可能被攻擊，皮薄生命又低的施法者就常常成為敵人刀劍招呼的對象。

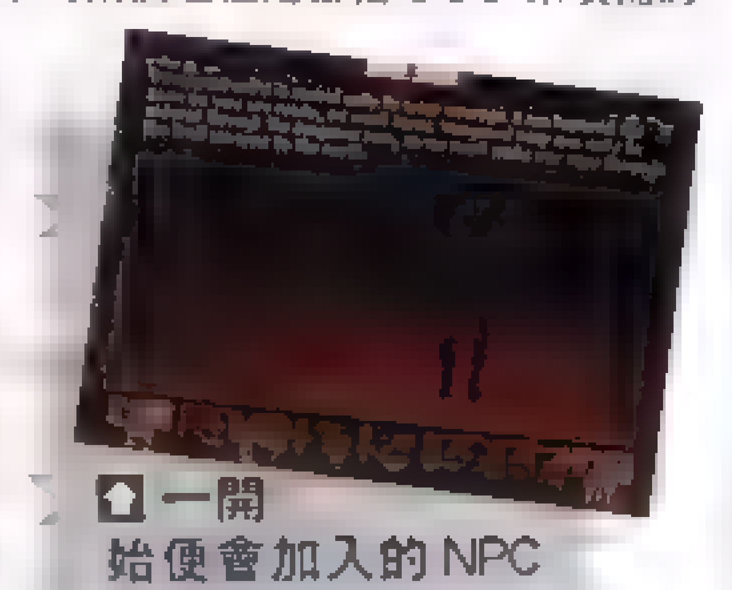

◆分類詳盡的回合戰鬥系統

作者：Lord Jean



NPC的重要性

在遊戲剛開始組織冒險隊伍之時，最多只能有四名成員，留下的兩個空位是留給NPC來填補的。其實也可以只創造一兩個隊員，剩下的空位都留給NPC。當你在冒險途中遇到NPC時，會先進入交談模式；所有的對白都是用語音來表現，如果實在聽不太懂的話，還可以打開字幕。如果某些話題需要玩者的回應時，會用鮮明的黃色列出關鍵字，只要移動游標選擇即可。假如新NPC欲加入時，隊伍已經沒有空位，就必須請一位NPC走路。離開的NPC會將身上所攜帶的裝備物品一併帶走，這也可能包括過關要用的重要物品。最保險的作法，就是不要將珍貴物品放在NPC身上，或是在他離開前把身上的東西全剝光。但是NPC並不全然只是充當打手而已，有時候在冒險途中遇到特殊狀況時，還會提供寶貴的線索。



一開始便會加入的NPC

[illegible]

冒險開始時，隊員身上都只有最基本的裝備。你可以進入人物資料畫面，觀看隊員現在身上的裝備。雷神英雄傳的裝備畫面很類似創世紀的紙娃娃系統，玩者可以直接將武器或防具當作配件裝在隊員身上。在這遊戲中，不論是武器或是防具，都具有造成或是抵擋切割、刺戳與重擊等三種攻擊傷害的功能，這和AD&D系的遊戲完全以骰子計算傷害的方式大異其趣。裝備除了在地下城拾取或是怪物身上取得外，另一個來源就是商店。在第一個區域就有家商店，可惜裡面賣的東西對於初期的冒險者而言是天價。不過有趣的是，商店裡面除了買賣與鑑定選項之外，還有個竊取指令，那顯然是為覺得價錢不合理的玩家而設的。你可以選擇隊伍中的賊來從事這項任務，不過要注意的是，只要被抓到一次，不但全隊會讓老板娘給扔出來，從此以後商店再也不會讓玩者踏進半步。另外值得一提的是，在進入商店時，還可以聽到老板娘甜美的招呼聲；離去時還會說聲謝謝光臨，下次再來等語，感覺上十分窩心。



應有盡有的裝備商店

人物的裝備畫面

表現傑出的音樂音效

本遊戲的音樂，是由CD音軌中發出來的。以目前的遊戲水準來講，已經算不了什麼。（許多國內的遊戲就已經開始採用此種技術，但劍奇俠傳就運用得相當不錯。）遊戲配樂總共有十一條，都具有相當的水準，筆者最喜歡其中一條搖滾節拍配上女聲吟唱的背景音樂，聽起來感覺相當陶醉。如果在夜深人靜之時聽這首音樂，感覺可能會有點毛毛的。由於音樂都錄在CD音軌上，如果有CD唱盤的話，也可以當一般音樂CD欣賞。至於音效部份，舉凡刀劍撞擊聲、怪物慘叫聲，都錄製得相當逼真。不過，或許為了要符合遊戲主題的關係，動不動就來段背景音效，半夜玩這遊戲還得要將音量調小，以免遭受鄰人抗議。

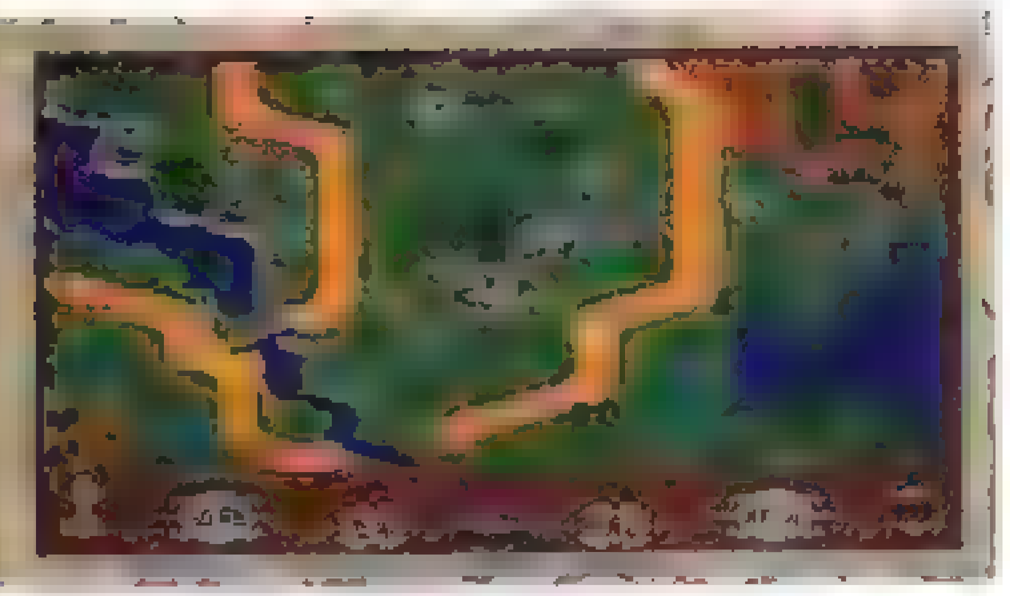


玩3D迷宮遊戲少不了的一就是讓人絞盡腦汁的謎題與難解的機關，但在劇情上就不免薄弱，雷神英雄傳也不例外。整個遊戲總共有20層地圖，大致可以分成幾個大區，每個區域都有它的特色。玩者可能會遭遇到各式類型不同的謎題，但提示大多就藏在同區域，只要搜尋得仔細點，應該都不難找到。整體而言，雷神英雄傳算是一個難度中等的遊戲，老手與入門玩家皆宜。

作者：Lord Jean







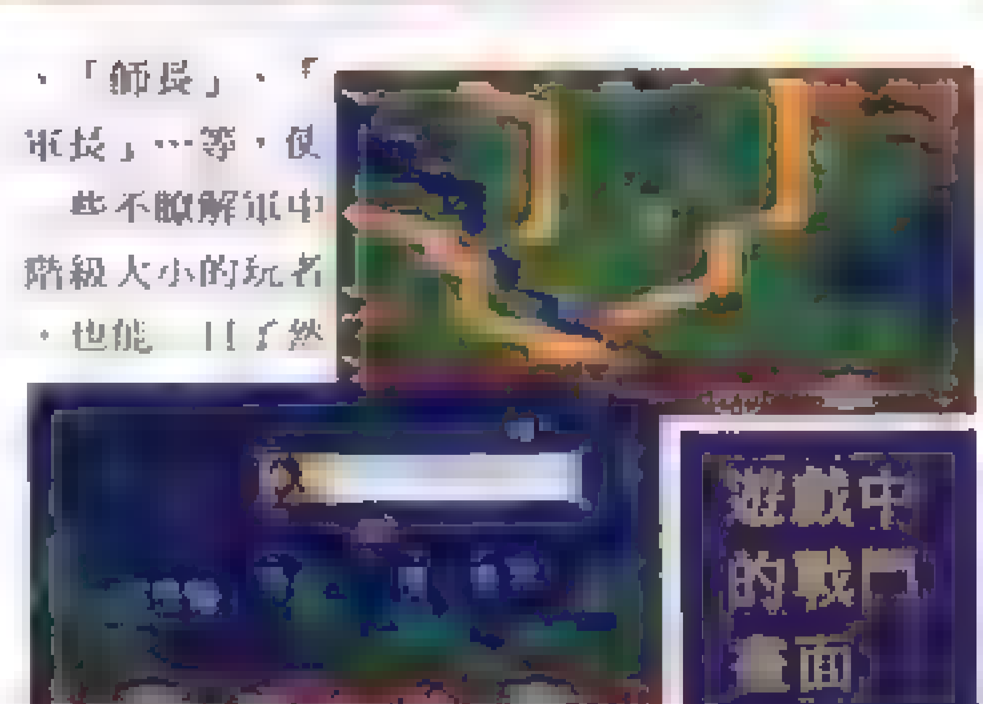
古老的中國避免不了連綿的爭戰，挾天子以令諸侯之歷史不斷地重演，弑父篡位更是習以爲常。在某個年代中，由於當時的昏君懦弱，於是各地的諸候紛紛擁兵自重，割地爲王，完全無視朝廷的旨意，大肆擴展軍備，積極地奪取領地，殘殺生靈，使得處處烽火不斷，耕地荒廢，民不聊生。此時玩家必須扮演亂世中的英雄，以正義之師的名號，組織民兵，號召有志之士領軍討伐殘暴部隊，並且取得敵軍印信，拯救無辜百姓於戰亂之中。

具有中國古代風味的戰棋

戰棋的前身是傳統的棋類遊戲—陸軍棋。聽到這個名字，便知道它是以軍階來做爲輸贏的判斷規則；雙方並不知道對方的棋子之實際狀況，必須由裁判來判定勝負。這類遊戲唯一的麻煩，就是必須有二個人才能進行遊戲。戰棋承襲陸軍棋的規則，每一個棋子的代表一個軍士，除了階級屬性定位外，並沒有武力、經驗値、智識等繁雜的數値。在佈棋的數量上，基本上敵我雙方的兵力是相同的，玩家也可保留些微的兵力作爲秘密武器之用，但是基本的佈兵數量還是達到一定水準，才可進行爭戰。雙方部隊依然不知道彼此所派出的兵士軍階，只有在對戰之後才能分曉。另一方面戰棋使用了衆所皆知的象棋來取代陸軍棋，例如：「將」、「士」、「象」、「馬」、「包」…來取代「總司令」、「師長」、「軍長」…等，使些不瞭解軍中階級大小的玩者，也能一目了然地很容易進行這一遊戲。除了一般兵士之外，更有了中國傳統性的人物，如「說客」、「道士」「刺客」和「水兵」等等；在武器方面，火箭被使用得最普遍，而上述的人員武器會因地形的變化而改變，如火船、火箭、射手和水兵等等。這種佈局與人員安排方式，使得在爭戰之中有了古代的風味，更顯現了此一遊戲在策略運用上的豐富程度。



以歷史上的名將爲對手


遊戲中的戰鬥畫面

流暢的捲動畫面

戰棋的畫面處理採取 VGA 的模式處理，在畫面捲動方面，提供了相當平滑的捲動效果，使玩者在操作中得到的視覺享受，絕對和一般的遊戲有相當大的差異。在音樂製作方面，如果你有音效卡、聲霸卡，建議你好好聆聽一下工作小組用心的成果

頗具中國古風





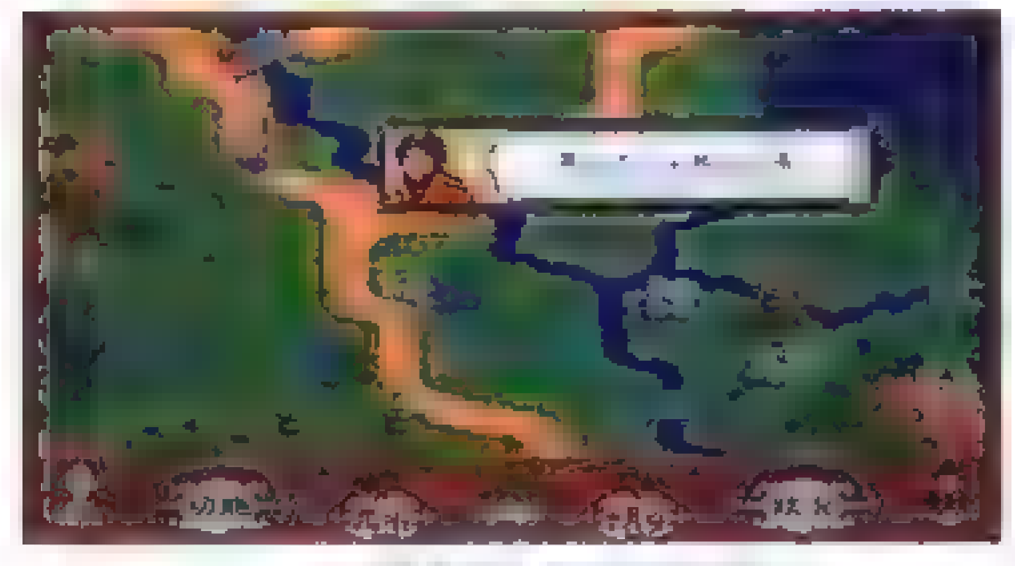
作者：LYC

，保證物超所值哦！

真實狀態的戰場地圖

值得一提的，是戰棋擺脫原始的棋盤模式，大膽地溶入了戰略遊戲的地圖模式。五種不同的地圖編輯方式，細緻的草原、粗曠的叢林、浩瀚的海洋、壯闊而肅殺的雪地和黃土飛揚的沙漠；在每一個戰場上的地形地物，都會影響佈棋和行進的方式，如河流、湖泊、草原、山丘、雪地、橋樑、樹林、海灘、礁石等，所有戰場上的一切都會成為行進的阻礙，影響了兩軍的速度、行進的思考方式，也因地形的起伏不定，而呈現非直線性移動，因此兵力的佈署和移動，可說是非常地靈活。

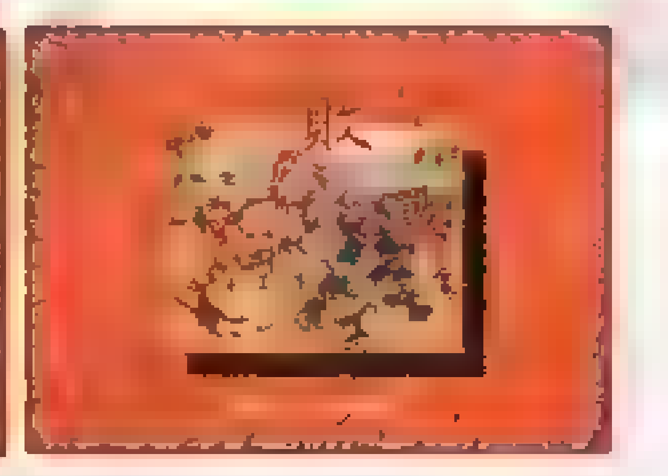
玩者在此一遊戲中，必須適應在不同戰場上的變化，因為所有的地形地物並非是一成不變的，氣候的變化間接影響了地形地物的變化，陸地會積水，湖泊會氾濫，積雪會融化，一不小心，軍隊就會因此深陷其中而動彈不得，影響了佈棋的思考。所以佈棋時除了要考慮棋子的階級大小外，更必須將大自然的變動因素也納入整體的作戰策略中。玩家也可作些選擇和設定，爭戰之初，可以選擇每個戰場，也可以採取過關方式。參數的設定，像電腦的難易度，天候對地形地物的影響，以及是否顯示被斬殺的敵軍階級，佈棋網格的隱藏設定等等，這些的設定決定了遊戲的困難程度和複雜性。



各種風貌迥異的戰場

的事件畫面





佈棋及策略的運用

爭戰開始，玩者必須考慮先鋒部隊的成員。每個將士出征，都會遇過對手，哪怕是最大的「將」，都會被對方的火炮來個同歸於盡；所以在派出進攻的兵力時，必須針對探測敵軍的佈署作策略性的安排。每對戰一次就必須考量對方的身份，以便決定派出下一個作戰部隊，步步為營才可能避免損失太多的戰力，影響取得印信的任務。

嚴格說起來，戰棋是棋類和戰略模擬的相結合，但為了遊戲的節奏感，遊戲中沒有太繁雜的兵力集結思考，使玩者能夠很容易上手，也讓對棋類的愛好者能有一項新的選擇。每個軟體的出生都極具艱難，戰棋也不例外；歷經了近一個年頭的奮鬥，它終於順利出世，期待玩家一起將它扶養長大。

作者：L.Y.C



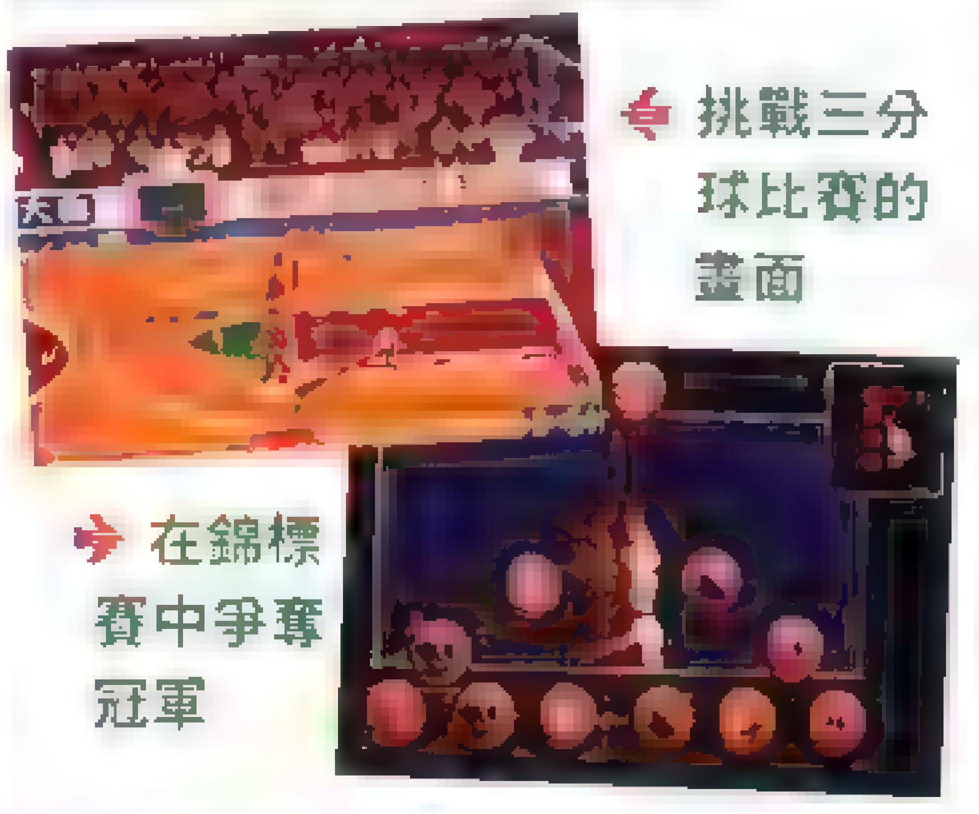
超級灌籃大賽

作者：易思宏

我國的職籃在去年如火如荼地開打後，吸引了不少的球迷觀衆，因而籃球的愛好者有逐漸增加的趨勢。目前市面上也出現不少關於籃球的遊戲，希望受到玩家們的青睞；而筆者手中這套遊戲，正是由智冠出版的超級灌籃大賽。它是採用二對二的比賽方式，沒有大堆複雜的戰術，花俏的噱頭，但是玩起來就是夠爽，夠 high ，各位看倌且聽我慢慢道來。

多樣的遊戲內容

我們首先就由它的遊戲模式來談起。遊戲中有分練習模式、二對二比賽、三分球比賽以及錦標賽。在練習模式中，你可先選定任一隊伍，然後在此練習一些基本動作，諸如運球，傳球，跑，跳，然後再練投籃及灌籃。如果是和朋友搭檔，透過練習可培養雙方的默契，免得正式比賽時兵荒馬亂。練習還有一個重要的目的，就是可熟悉並瞭解每位球員的特性與專長，這點下面還會提到。



挑戰三分球比賽的畫面

在錦標賽中爭奪冠軍

二對二的比賽是屬於單一賽程，由兩隊進行一場比賽，每場比賽有四節，而每節可自行設定為三、六、九分鐘。值得注意的是遊戲時間乃真實的時間，因此筆者建議玩家不妨先選擇短一點的時間進行比賽，等熟悉整個比賽方法時再延長時間。比賽的目的當然是以進球贏得比賽為標竿，遊戲中並沒有繁瑣的規則，因此可以使出最暴力的推人、撞人等的下三濫的違規行為，卻不必害怕五次犯滿被罰下場去休息。如果你是櫻木花道的同行，一定會為這個設定而高呼萬歲的！

如果你自認為是一名神射手，那麼可千萬要記得挑戰三分球比賽。在三分球比賽中共設有五個球座，每個球座內有五顆球，內有四粒普通籃球及一粒彩球。每顆籃球一分，彩球二分，限時一分鐘內看看你能拚多少分。要在這項比賽中贏得高分的秘訣是出手時要快、狠、準。

錦標賽則是由你在六隊球隊中挑一隊你最喜愛的，然後和電腦控制的其它五隊採單循環淘汰賽。電腦控制的球隊有一定的水準，因此想過關斬將贏得錦標賽的總冠軍，可不是一件簡單的事呢！在錦標賽中，其規則及玩法和二對二比賽完全相同。



不同的球隊與球員

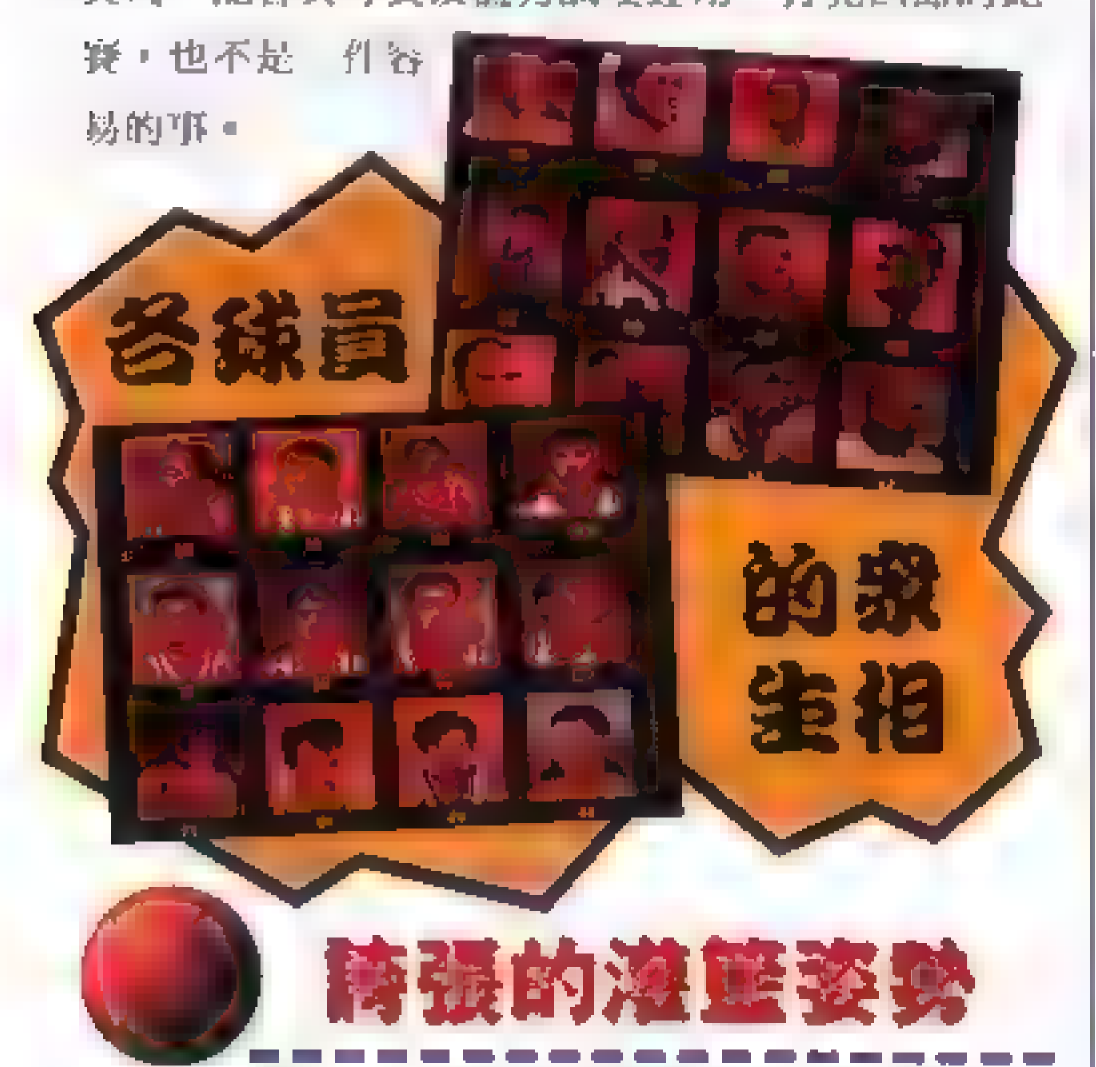
遊戲中共有六支球隊，分別為香港、飛龍、弘國、鈦鋭、智冠及宏碁。每一支球隊都有四名隊員，每名球員各有自己的特色與專長。譬如說李中西的三分球特準，封他為神射手都不為過；那些個洋將，如羅賓遜、歐尼爾的絕活則是灌籃，鄭致偉在抄截方面有相當高水準的演出，龐丹則有迅雷不及掩耳的速度。體力的屬性對球員的影響最大，而體



選擇球隊及球員

各支球隊的標誌

力會因為球員的出賽而降低，一旦體力下降，球員的表現也會大打折扣，速度減慢，投球命中率下降等等。畢竟人是血肉之軀，如果你因為覺得某位球員各項絕活技巧高人一等，而讓他從第一節打到第四節，那就太慘不人道了；而且你會發現他在第三、四節的表現大為走樣。因此如何在有限的四名球員內，配合其專長及體力調度運用，打完四節的比賽，也不是一件容易的事。



誇張的灌籃姿勢

當你灌籃時，程式會視你所站的位置，來決定灌籃的姿勢。這些姿勢有大風車灌籃、龍捲風灌籃、J 博士灌籃、親吻灌籃、飛人喬丹、大鵬展翅、背後灌籃、一飛沖天、自由女神像。當你看到你的球員在空中翻滾好幾圈後來個大灌籃時，血脈一定會為之賁張沸騰。



不同風格的遊戲畫面

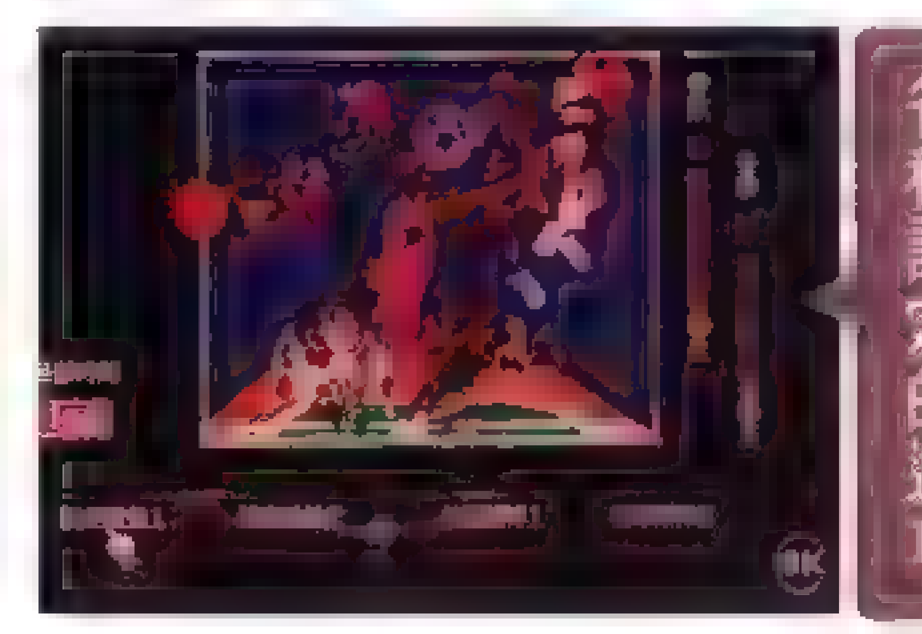
超級灌籃大賽中的畫面表現也是相當的不錯，在一般設定畫面中，是採 640 ×400的高解析 256 色的畫面，雖然只是一個小小的設定畫面，美工仍非常用心的繪製；但是在比賽中為了顧及其整體的流暢度，只有犧牲畫面，改採320× 200 256 色的模式。遊戲要求在486以上電腦執行，記憶體則要 4MB 。經筆者測試結果，速度處理得相當不錯，不枉它要求的高配備。在音效方面幾乎支援了市面上的所有音效卡，強勢的音效及節奏明快的音樂，使得遊戲更完整。


← 各種風格不同的球場

→ 場邊還有公司廣告哦！

獨樂樂不如衆樂樂

本遊戲提供四組控制方式，包括兩組鍵盤及兩隻搖桿，如果你覺得與電腦廝殺太過寂寞，那麼你可呼朋引伴，邀一至三位朋友與你組隊來場大火拼。在科技發展如此迅速的今日，不一定要在烈日當下，汗流浹背地比賽才能獲得運動的樂趣；而且有了這套軟體，三五好友聚會時，就不僅只有打麻將的選擇哦！喜歡籃球運動的玩家，可千萬別錯過這款小品動作遊戲。


各種設定的選項

作者：易思宏

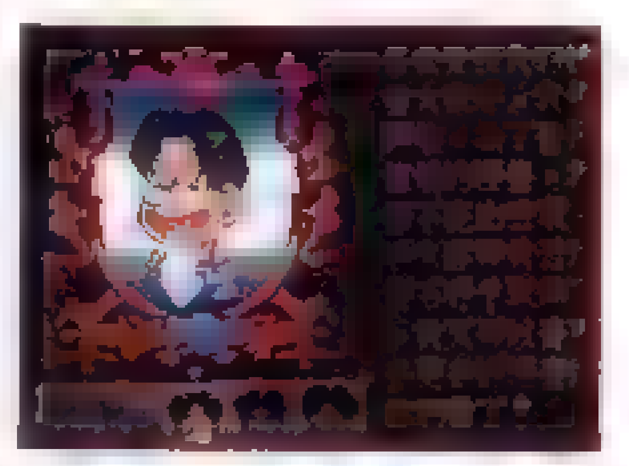




長久以來在中國人生活的社會中，「性」的問題一直是不可侵犯及探討的，是屬於禁忌的話題。但是國家不斷地在進步和繁榮，東西方文化的互相交流與衝擊，漸漸的使得中國人原本根深蒂固的思想，也開始能夠接受外來的新觀念。在臺灣生活的新人類與新新人類，也知道及清楚該是面對「性問題」的時候了。就在市面上開始販賣有關於探討「性知識」的書籍之同時，由國內著名漫畫家李勉之所推的「百無禁忌——Miss 阿性」，也在漫畫界掀起一陣大膽開放的研討及教育「性知識」旋風；而國內知名的電腦遊戲軟體製作公司—大宇資訊，也與李勉之共同合作，挾著Q版「性知識」教育的漫畫熱潮，將製作成同名的電腦遊戲，為玩家在電腦上鋪出「性教育」的康莊大道。在這裡將為玩家們提供最新的資料，揭開她神祕的面紗。

可選擇五位不同的角色

《百無禁忌— Miss 阿性》（以下簡稱 Miss 阿性）這款遊戲，以整體的概略之類型及形式，應該可歸類為「益智教育」類型的遊戲；而遊戲的形式，則應該是「大富翁」系列的格數、佔有領地，以及大型電玩「國民教育委員會」系列的前進、問答問題兩種進行遊戲方式所結合。遊戲一開始要先選擇角色（最多五人）進行遊戲，而遊戲的《Miss阿性》中供玩家選擇的五個角色，正是漫畫中的主角，分別是除了風衣外什麼都不穿的變態男、每個月讓女生痛一次的MC天使、人見人愛的波波姊妹花、漫畫作者阿勉、堅忍挺拔的男子漢OLD2等，個個造型逗趣活潑。在選好角色後，則正式進入遊戲，不夠的人數將由電腦自行遞補。此時在畫面上會出現個方形的格框，而每個選擇的角色都會出現在裡面，準備從起點出發，看誰過關斬將最快抵達終點，就可獲得勝利。


角色選擇畫面

有助增進性知識的問答題

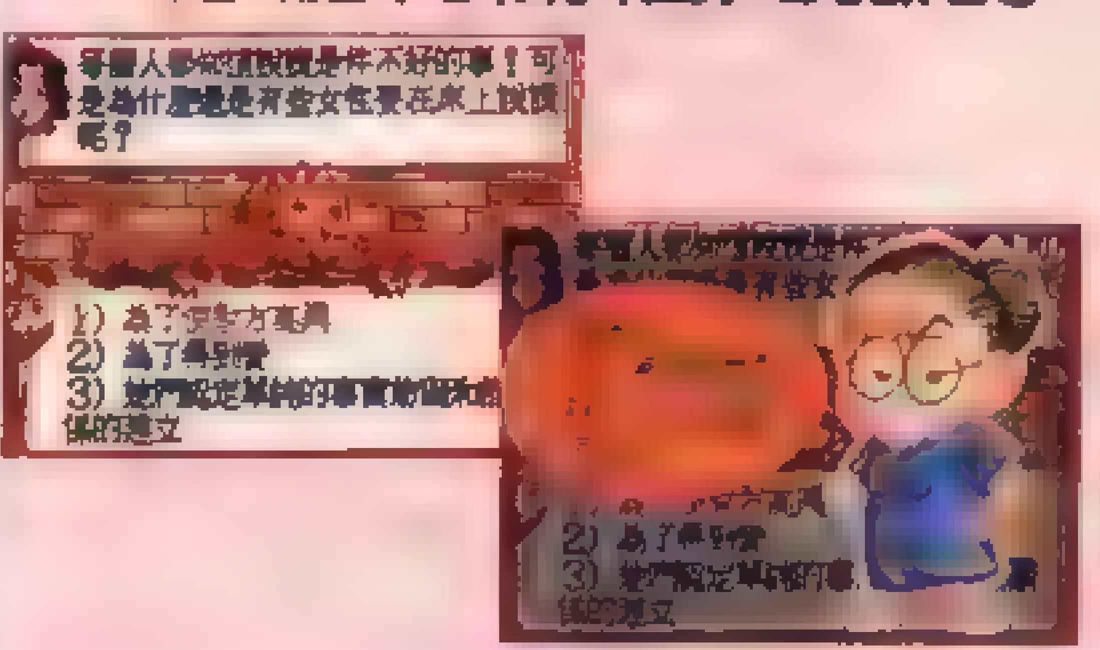
遊戲的規則非常簡單，好像「大富翁」及「國民教育委員會」一樣，只不過一次只能移動一格，但是前進方向則前後左右都有可能。當每走到一格，會有大概三種不同的情況發生，而這正是《Miss阿性》精彩及吸引人的地方。其一是問答題，就是問玩家有關於「性」方面的問題。筆者在這裡舉出幾個例子：

1 在前後兩次 MC 天使拜訪的中間日子，有些女性會有輕微的腹痛加上少許的出血，這是什麼引起的？(1)排卵、(2)闌尾炎、(3)大腸炎、(4)月經。

答案是：(1)排卵。

2 什麼原因會造成 MC 天使不來了？ (1)停經、(2)

各種有關性知識的



作者：L.Y.C

懷孕、⑶壓力、⑷以上皆是。

答案是：⑷以上皆是。



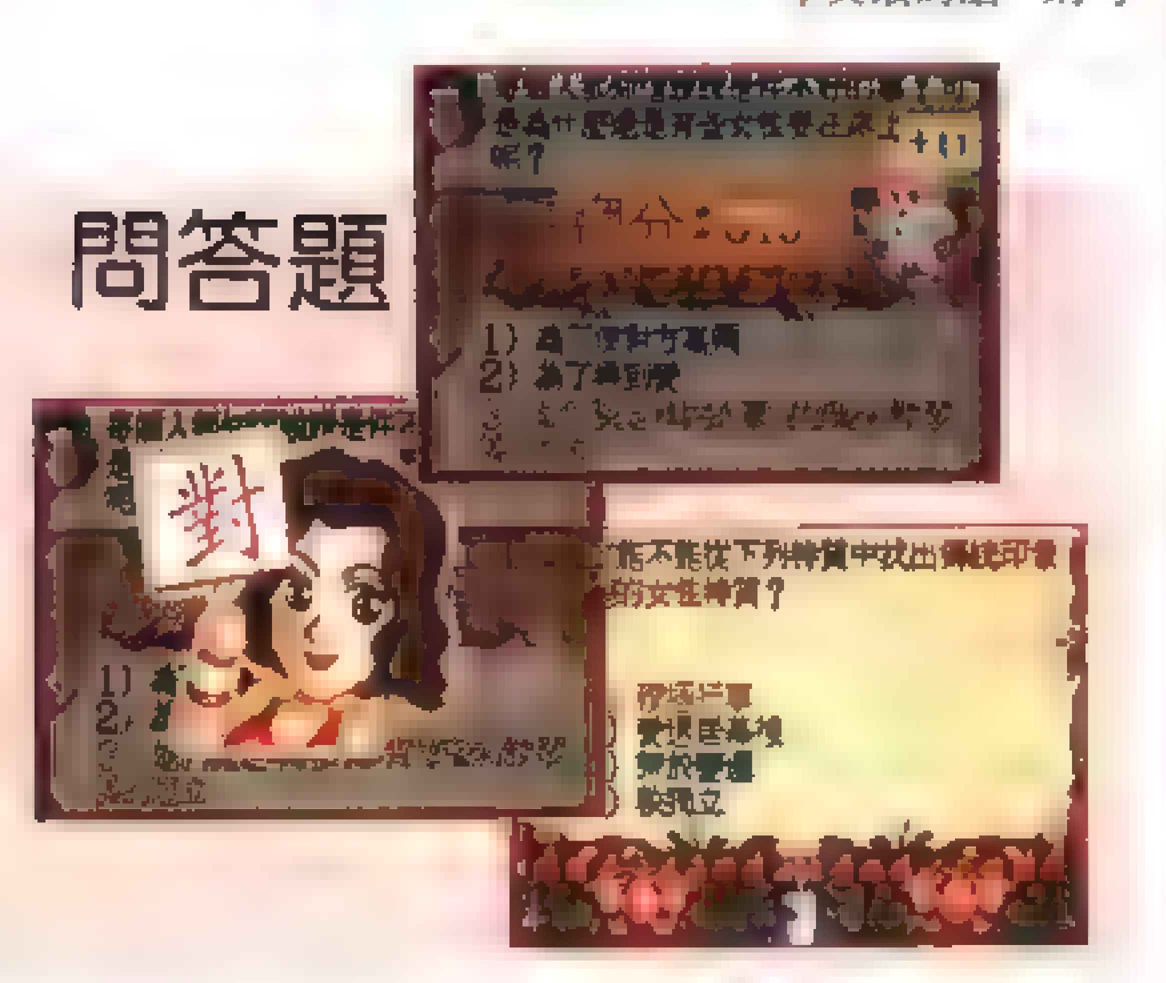
互不相讓的決鬥方式

遊戲中題庫裡的問題，都是以教育正確的性知識及性觀念為出發點，題目大多數都很簡單及實用，可以拿來測驗自己的性知識是否正確；還有些題目比較新奇、特別，可能在一般生活中不太能接觸到，所以不容易答得對，但是當你發現答案是什麼



之後，將會因為意外的答案，可以增加了那麼多的刺激，[illegible]有所收穫。等你答對了這個問題，這一個格格就成為你的領地。另一種情形是有突發事件，若順利解決，可能可以多往前走一格，不幸失敗的話，則可能會被原地監禁，甚至是跳回起點等。還有一種情形是決戰，當你踏上別人的領土，對方踏入你的領土或是碰巧遇上，那麼就得一決勝負，看看到底誰是贏家，決鬥的方式有很多種，可能有剪刀石頭布、打地鼠、海盜等等共有五種的方式進行，勝利的人即可佔領這塊方格。如果在回答問題時答錯得太多，將會被遣送到基礎班接受性知識輔導，等到再教育過後，才能繼續參加遊戲。











寓教於樂的遊戲

就《 Miss 阿性》的整體而言，已經將原作遊戲的主旨展現得淋漓盡致，利用娛樂性及遊戲性的方式教導正確的性知識，相當有實用的價值。《Miss阿性》的製作群表示，完成度已經接近完工的階段，除了部份的音樂之外，剩下的只有測試除錯方面的問題了。

由大宇資訊及大然文化合作的《百無禁忌一Miss阿性》，適合全家大小一同娛樂，並藉由遊戲了解與學習正確的性知識及觀念。在這性教育尚未普及的今天，《百無禁忌一 Miss 阿性》是個有啓蒙作用的遊戲。

作者：L.Y.C.

/ 莊振宇

美國……HOT GAME特報

嗨！各位親愛的讀者大家好！筆者在寫這篇稿的時候已經開學了，想必在臺灣的"同學們"早已開始飽受臺灣教育的"摧殘"了吧！這個月筆者將為上期所報導的一些遊戲提供更深入的報導，包括鐵人快打3、創世紀9、銀河飛將4、魔法飛毯2…等。加上一些技術性的解剖，如幽魂的製作方法與銀河飛將4之高成本製作的差異。再加上 ID Software 的新作 Quake 的小道消息等……

互動式電影製作方法 VS 銀河飛將4



幽魂的女主角

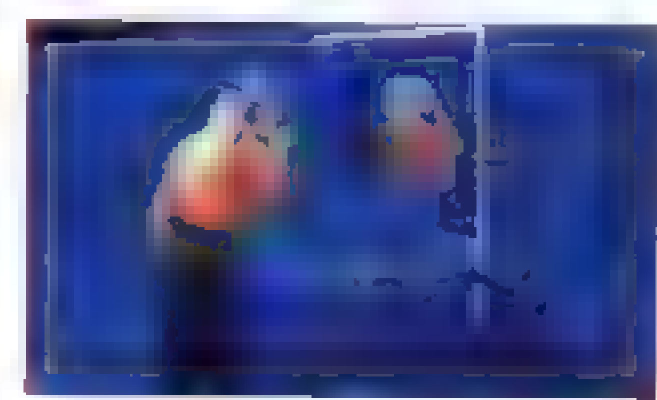
幽魂的男主角

在幽魂出片的第一天，筆者就馬上奔去購買，一回家就把它載入，但是在前期所提到的問題又出現了：找不到Language Source。這一次，筆者狠了心也把英文視窗也載入硬碟，然後再載入一大堆的驅動程式（因為筆者有一大堆配備，音源器、掃瞄卡、Zip Drive …），終於將該遊戲成功載入。在開始遊戲之前，筆者還是死不相信沒辦法讓該遊戲乖乖就範，載入中文視窗中。於是，筆者把一些和Language Source 相關的檔拷到視窗目錄下，結果成功的將該遊戲載入中文"Windows 了！

據說Sierra參考了很多心理學的書籍，研究如何讓人感到恐怖的方法。在這一方面，他們似乎成功了。但是整個遊戲要7片CD實在是有灌水之嫌。筆者載入硬碟後的三小時後便全破該遊戲了。自此之後，幽魂便從我的硬碟中消失了。

筆者提起幽魂的原因，其實是為了要和銀河飛將4的高成本製作比較一番。銀河飛將4的電影部份自五月底在好萊塢開拍以來，預算不停的追加，到現在總預算已達一千萬美金，與三代的三百二十萬美金仍然有一段差距，而幽魂的總成本也差不多在三百萬上下。銀河飛將4 之所以支出甚大乃是因為其拍攝方法與一般的互動式電影大不相同，一般的遊戲是使用套背景的方式，而銀河飛將4將使用真實場景。筆者去年在高中時曾修電視製作課程，其中有一段便是教導我們有關於套背景的技術，不過因為其所需設備並不便宜，因此所上的都只是理論而已。筆者一向對這一類的知識甚感興趣，於是就訂閱了相關雜誌，並縮衣節食，購入了所需器材，到如今已能靈活的運用該種技術，所製造出來的影片與第七位訪客和幽魂並無出入。現在，筆者便將其方法及步驟道來。

要能製造該種電影，便要瞭解背景、中景，及前景的不同。一般來說，背景就是由電腦所產生的圖型，無論是3D動畫或是照片。而中景便是演員，及一些可動物品的所在。近景則是一些遮住演員圖型的所在。想要把這三層影像合而為一，則需要下列物品：影像重疊卡（GenLock Card）、混像器（Video Mixer）、以及訊號轉換器（Graphic encoder）。每種配備的功能及用法，將在以下講解。

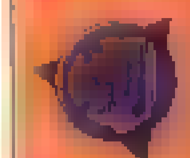


幽魂的藍幕製作過程



一般來說，如果要拿電腦圖畫作為背景的話，在拍攝時便要以素色布幕都做為中景的背景，而最常被使用的便是藍色布幕了。因為一般所拍攝中景大都是藍色，而身上最少出現的顏色便是藍色系了（除非你刻意穿藍色衣服）。接著，我們將藍色預設為透明色，以供混像器處理影像混和。混像器共有兩組影像輸入，假設a輸入是電腦影像，b輸入是經由攝影機拍攝在藍色布幕之前的人物。那麼只要混像器遇到預設色（藍）時，便輸出a信號，而不









是預設色時，便輸出 b 信號。如此一來，我們就有一個人物在電腦繪製的背景前面的影像了。這種技術叫做 Chroma Keying ，也就是設定特別的一色爲Key 然後將該色視爲透明，並將兩訊號疊影的意思。市售的錄像器有 Chroma Keyer 的約兩萬四千元臺幣。

由於電腦由 VGA 卡所輸出的信號與電視不同，因此你需要一個訊號轉換器，把電腦影像訊號轉爲 Composite 信號供錄像器處理。好的訊號轉換器約需一萬一千多塊臺幣，在這方面是不能省的，因爲好的轉換器可使電腦影像在電視上顯示的較穩定一些，如果你買到雜牌的便宜貨，只怕會減低錄像器的效果。訊號轉換器有內接式的跟外接式的兩種，內接式的通常其實就是 VGA 卡＋電視輸出，最常見的就是 Genlock 卡。不過，筆者倒是較喜歡外接式的，因爲是隨插即用的。不像內接式的，還要設定驅動程式。

好了！我們現在有了背景及中景，該是加上前景的時候了。什麼時後該用前景呢？當然就是當有東西遮住主角的時後了！就像樹啊、柱子、草叢…等。加上前景可以讓一個畫面有立體感，並讓人有主角眞的身在其中的感覺。爲達成加上前景的目的，我們便須借重影像重疊卡（ GenLock Card ）的功能。這片卡的功能便是在一段動態影像上加上電腦影像，最廣的用途就是在影片上打字幕。這片卡其實就是一片 VGA 卡，但其背後不只有 VGA 輸出，還有 Composite 輸出跟輸入。我們使用繪圖軟體，預設某色爲透明色，之後再把前面處理好的背景＋中景影像由 Composite 輸入至卡內，該卡便以預設色爲透明色的方法將前景疊上，然後從 Composite 輸出。如此一來，我們便有一段完整的影片了。 Genlock Card 的基本售價約爲一萬三千塊臺幣。

使用上述的方法製作影片可以節省較多的成本，但是如果安排的不好，就會使影片看起來不眞實。就像在幽魂中，有些時候當主腳拿起一樣物品時，該物品會在被移動的一瞬間閃一下，那就是因爲本來在還未移動時，該物品乃是屬於背景的電腦動畫，但一被拿起來時，就以眞實的物品取而代之。因此，在兩種影像交接的那一瞬間如果接的不好，就會有閃動的情形發生，而使影片不眞實。

銀河飛將 4 打破以往互動式電影的拍攝方法的一貫作風，而以眞實的背景進行拍攝。其拍設地點座落於好萊塢。 Origin 租下了一間大工作室，其實以該工作室的大小，不如說是空的飛機製造工廠還比較恰當。 Origin 在裡面花了大把的鈔票，把一些遊戲中所出現的場景都搭建在內，停機坪、艦橋、艦內酒吧、操空室…等，眞是前所未有的大手筆。

Chris 還宣稱，遊戲的眞實感將比三代高上數倍，不論是電影方面，或是遊戲本身方面，都將有更大的突破。在戰鬥時，你將可先把你的僚機指派到下一個巡航點開路，換句話說，就是讓你的同伴先去浴血奮戰（送死？？）。負責 4 代電腦特效的公司是雷馬工作室（ Ren-Mar Studio ），是一個有名的電腦動畫公司，現在正在美國電視上演的一個有關 VR 的電視影集便是出自該公司的手筆。 PC Gamer 曾評論銀河飛將 3 爲〞讓所有的互動式電影遊戲比較的一個目標〞，希望銀河飛將 4 也能突破其三代所創下的水準。

創世紀 9 的消息與風聲

Origin 的創世紀 8 在推出後，風評呈現兩極化（美國）。負面的風評來自於對創世紀系列死忠的玩家。他們表示，創 8 的聖者已然成爲殺人魔，美德不復存在。而在遊戲流程上，從角色扮演〞淪落〞到動作遊戲，全然喪失了創世紀系列的精神。而正面的讚美，則來自較年青的玩家，對於一般青少年（包括筆者在內），創世紀是一系列的無聊、沉悶的遊戲，但 8 代的動作介面，就有如 3D 的波斯王子一樣，深深的吸引了年青玩家們。對於這個問題， Richard Garriott 在接受德國的遊戲雜誌訪問時作了以下表示：〝直到創世紀七代，這一系列的遊戲唯一被垢病的一點就是遊戲本身太過複雜。在製作 8 代時，我們對這一點加以改進，設法縮短故事，並增加一些技術上的噱頭，因此 8 代可以說是一的試驗性質的版本。我們也對 8 代本身感到自豪，但是一些老支持者卻對 8 代極爲失望，認爲 8 代與創世紀系列脫節，這乃是指動作遊戲的成份增多而言。但我們也發現這也是一些玩家喜愛創 8 的原因，我們希望的是，能作出一個迎合每爲玩家胃口的遊戲，因此我保證創世紀九將絕對是一個受到兩邊玩家肯定的遊戲。〞

Origin 答應將創世紀 9 的動作成份減少，並增加遊戲支線故事。他們所謂的減少動作成份，就是如果你要跳躍，只要將滑鼠游標指到所要跳至的該點，聖者就將自動跳過去，所以不再需要揣量距離，但是如果所指定的距離太遠，聖者便會拒絕該項動作。創 9 將再度加入同伴的功能，雖然目前 Origin 仍不肯透露最多可以加入幾個同伴，但其以發言人已在網路上表示：〝想要組織一支軍隊的玩家們可能要失望了！〞由於一個隊裡每個人物的屬性皆有不同，因此，如果在進行跳躍程序時某位同伴無法辦到，聖者就必需要求那位同伴先行離隊。對於隊員方面，已知你的好友 Iolo 會加入，Origin 更宣稱， Dupre 可能會在遊戲後期加入喔！

創世紀 9 將是一個三部曲的終結，聖者瞭解到若要打敗守護者，必須面對面的與其交鋒。而那裡是最終戰場呢？網路上有人曾發出詢

問，創9是否會以地球做為其背景。從Origin的回答則是："對於這點，我們暫且不能透漏以期能留給玩家們一個驚喜。"一個會讓我們驚喜的地方？不列顛尼亞已是老地方，蛇島也不會構成驚喜，Pagan更是令人擁有可怕的惡夢…那麼，唯一會構成驚喜的地方，筆者便猜想可能真的是地球了。

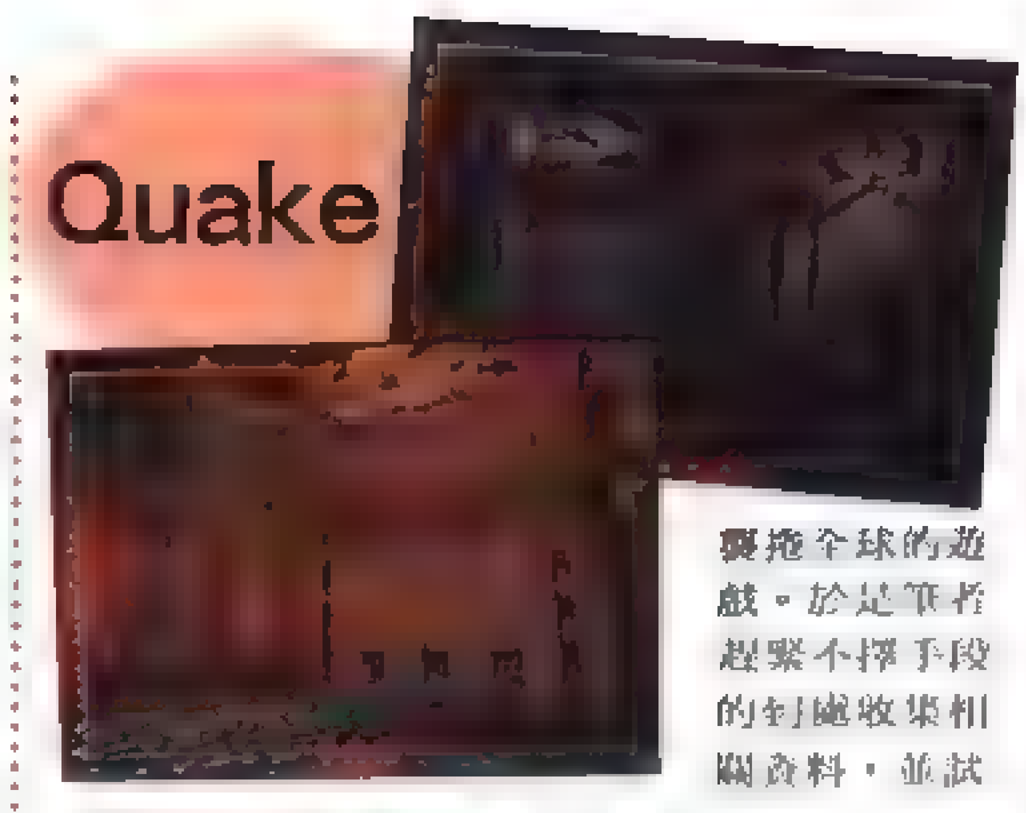
在遊戲方面，紙娃娃的系統依然存在，而魔法的驅動模式將仿造創世紀7的魔法書方式，而在武器方面，大量的遠射程武器將會出現。在遊戲中，玩家將會遇到大量各種不同種類的敵人。8代乃是以磁片版為主而撰寫，而因磁片容量的限制，加上占空間的3D人物動畫，因此怪物的種類少之又少。而創九則是以光碟為其發展介面，因此在大量的容量之下，怪物的數量將會增加數倍。在數位語音方面，創8支援了4個數位聲道，而創9則打算跟進銀河飛將3，支援32個聲道（這將表示你需要有16位元或32位元音效卡）。音樂方面，由於Origin已然對LA音源器全然放棄（筆者有一台CM－64卻不能得到支援，才忍痛再買了一臺GM的音源器，#$!^@@…），因此只支援GM，而在FM音源方面則亦是完全不支援。不過聲霸卡及GUS的使用者不必擔心，創9將使用數位音樂的方式支援這些音效卡（就是MOD音樂）。

創世紀9中，玩家又將回復到可以分辨白晝與黑夜的介面。遊戲本身將只能在視窗95下執行，並發揮其32位元的處理能力，也就是說，創世紀9是以視窗95的Native Mode所設計的，這樣一來，程式的處理速度及圖形的繪製速度將會加快不少。直到現在為止，本遊戲的最低系統需求是：486DX2 66 + 8MB RAM + 2x CD-ROM，不過，以Origin的慣例來說，只有Pentium的玩家才能享受到最好的效果。筆者上一期提到有一家電腦郵購的廣告上出現了Ultima 9：Ascension的名字，而經詢問之下，說是明年一月會出，但據Origin最新的消息，目前的預定發行日已然延到明年聖誕節了，眼巴巴的衆創世紀死黨們只好耐心的等待了！

ID公司下一波攻勢－Quake

筆者時常在網路上閒逛，以往還未幫軟體世界寫稿時，都是在Internet Phone（利用網路傳即時語音的軟體，也就是把電腦當成對講機一樣）上與人扯蛋，有時候也會遇到臺灣的同鄉上站。但現在則是整天WWW瀏覽器下試圖尋找各種寶貴資料以饗讀者。

ID在出毀滅戰士2時，就已在說明書後面透露了Quake將是ID下一款的3D遊戲（美國版）。筆者看到最近由ID發出的一系列Quake的圖片，深深的感到這將又是一個



襲捲全球的遊戲。於是筆者趕緊不擇手段的到處收集相關資料，並試圖與ID的程式設計師聯絡，結果，在newsgroup上果然得到回信，於是收集到的資料便由殘缺不全而漸趨完整了。

請想像下列情節：「你在迷宮中走動，雷電交加，各種奇異而又恐怖的聲音絡繹不絕。突然間，你聽到前面的洞穴中傳出陣陣吼叫聲，你小心的向洞穴走去，吼聲越來越大聲，而洞穴之中又越來越暗。剎那間，你發現有一雙血紅的眼睛注視著你，這時，你最好是腳底抹油，走為上策，不然悲劇將會發生。」以上的情節，便是Quake的設計人員對本遊戲的一段述說，他們表示，在玩Quake時，就是會有這種感覺。

Quake的引擎與毀滅戰士大不相同，以往毀滅戰士看似立體，事實上只能說是2.5D而已。因為遊戲本身的圖型計算引擎只是利用螢幕上的相對位置來計算貼圖座標，並把一些已設定好的各種視角的圖型擺上去而已，就連敵人也是預先畫好八個方向的圖片，並不是利用3D投影而成的。而Quake則是使用真正的3D投影技術，並可以說是即時投影，並貼上材質而成，而敵人則是利用預設的3D模組所繪製的，每個人物都將由至少兩百個多邊型組成，因此人物將會有平滑自然而不像VR快打一樣有一片一片的感覺。

ID表示，為了使Quake玩起來更真實，他們決定不在遊戲中加入音樂，取而代之的則是32聲道的數位音效，在本遊戲中，如果你有32位元聲霸卡及Vivid 3D的話，你馬上可以依聲音來判斷敵人有多遠？在什麼方位？在遊戲中，真正的物理運動都會發生，如果主角跳下臺階，在著地時便會蹲一下，以緩衝腳部所受的力。若是從很高的地方跳下來…那就嗚呼哀哉了。這與毀滅戰士從超級高處跳下都能毫髮無傷是迥然不同的！

由於本遊戲使用了即時投影技術，因此如果你的視窗加速卡有3D加速晶片的話，更能使遊戲流暢的執行。ID表示，本遊戲是針對486DX 66所設計的，因此，玩家只要有486加上8MB的記憶體便能流暢執行，但是若Pentium的那自然是最好。本遊戲能以256色

和 16 萬色兩種模式執行，且支援多人連線對打，開創先例的是，本遊戲連線對打的參加人數不限，只要你的網路能負荷即可。也就是說，如果我有 99 臺486加上 8MB 的電腦，然後全部連上網路，就可以 99 人同時對打，但是沒有人會有 99 臺電腦來打遊戲吧！因此，ID 發明的一種新的技術，就是利用國際電腦網路來傳送資料，記得筆者在上一期的雜誌提到過，美國有〞毀滅戰士連線站〞，只要撥進該站就能跟別人參一腳的服務嗎？可惜，目前在美國只有幾個連線站，筆者住在紐約長島的納蘇郡，而該連線站卻遠在德州的奧斯丁。因此，長途電話可是相當驚人的，而該站又會按時計費，光是上個月連了五個小時就讓筆者的稿費都不夠了，所以現在再也不敢連上戰去打毀滅戰士了。

在國際電腦網路上的 MUD 相信熱悉網路的玩家都聽過吧！ MUD 是一種多人玩的 RPG ，礙於數據機的速度而無法傳送圖型。雖然只有文字，但每個遊戲中的人物皆是由真人操作，因此不像普通的 RPG 一樣敵人都很笨。 ID 的意思就是要把 Quake 的國際電腦網路對打功能設計成為像 MUD 一樣，他們對多人連線的情形做了一番描述：「你缺少彈藥，而對你迎面走來的人則是生命垂危，你與他交談，決定以物易物，各取所需。但是你怕他會放冷槍，所以你安排了一個親密好友在一旁掩護，以防萬一。你將身你身上的急救箱放下，他亦把一些彈藥放下，兩人即刻將對方放下的物品拾起。你回頭一看，那傢伙真的毫無心機的離去。忽然間，一個邪惡的念頭從你腦中掠過，你一陣亂槍向那傢伙射去，以免造成日後的威脅。只見他死在地上，所有補給皆四散於地，你便撿起所有的東西，揚長而去…」

ID 將免費提供給 Quake 的網路程式供 Internet 的伺服器使用，所以日後這種連線站一定會有如雨後春筍一般，到處都是。 Quake將先在 DOS 及 Win95 這兩種平台上出現，之後 ID 計畫將在 Next 、 OS/2 、 UNIX 、及 MAC 上推出，值得一提的是，各種不同的平台都能連上同一個服器進行遊戲，因此，使用不同系統的玩家們便可一以一決高下，在也不用擔心〞語言〞不通的情況了，本遊戲預定在今年的聖誕節推出。

魔法飛毯 2 、真人快打 3 的最新消息

曾是 1994 年聖誕節最受歡迎的遊戲，不論是遊戲本身或是視覺效果都讓其它遊戲都難以望其項背－魔法飛毯，即將推出二代，而且較一代來說是更上一層樓。 Bullforg 如何能突破自我，再創新高呢？答案並不是新的遊戲引擎，而是嶄新的遊戲舞台，而在飛行速度方面



也會加快，因為舊的遊戲引擎已被少許修改而推出新版了。某些場景都還是維持不變，但在某些地方做了修改以其達到新的效果，敵人名的種類將變的更多，而平均的 AI 也增強不少。加上新的黑夜及地底場景，整個遊戲將是令一番不同的感覺。

而在魔法方面也增加了一些新的法術，例如有一種法術能產生深超重力場，把所有的東西都〞吸〞下去，還有一種〞乾坤大挪移〞的法術，能將山脈移開，通行無阻。而攻擊魔法的強度則是以遊戲的經驗而定，也就是說，同種魔法將在遊戲的前期及後期有著不同的威力。在每一關過關之前，一定要完成該關卡的目的才會被允許過關，否則，玩家就得重玩一次，本遊戲預定今年聖誕節推出。

上次筆者在報導〞真人快打三〞時並沒有附圖片，所以現在為各位讀者奉上，希望編輯部的同仁們能多從我附上的動畫檔上多抓幾張圖下來。順道提一下，在眾多版本中，除了外面大台電動外， PC 版的將會是效果最好的，而且， Shao Kahn 、 Motaro 跟 Smoke 都能使用喔！本遊戲的最新預定推出日為十月 13 日。

結語

筆者這一兩個月來真是忙翻了，又要忙著寫這種〞長篇大論〞的稿，一方面又要設計軟體世界的全球資訊網。而學校又有三本雜誌要編（筆者是學校三個雜誌社的總編），真是恨不得一天有 48 個小時。因此不論是在寫稿上，或是在全球資訊網的設計上，難免有差強人意的地方，筆者希望讀者老爺們能多多的批評指教，並給予支持，讓我們的雜誌去蕪存菁，更趨完美，而提供完美的服務就是軟體世界的宗旨，也是筆者的座右銘。所以，請來信編輯部並把你的心聲告訴我。

登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／40423740
廣告／(07)3848088 轉 277



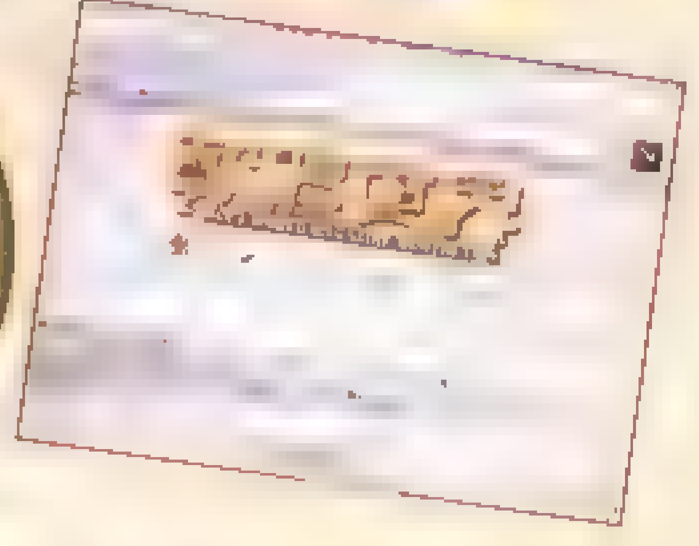
Soft World News

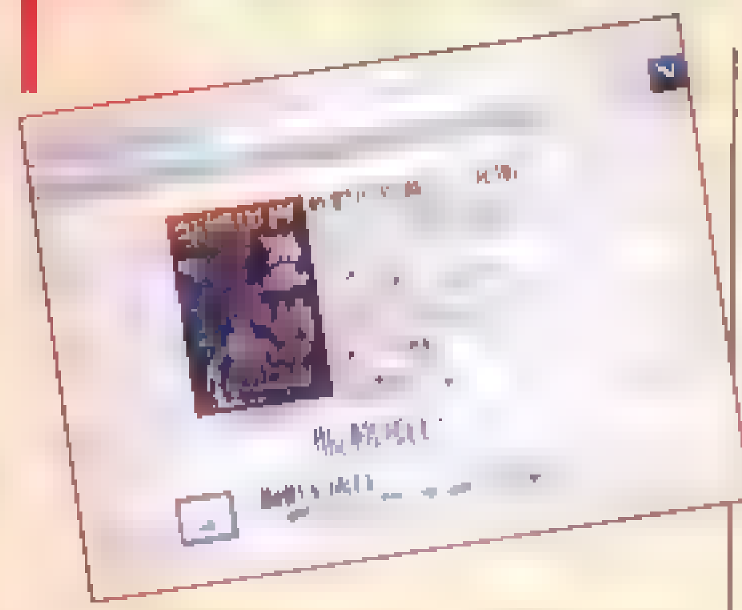


軟體世界雜誌 帶你進入美麗的 WWW 世界









各位讀者大家好！軟體世界雜誌全球資訊網現在開始啓用囉！WWW 地址如下：

http://www.liii.com/~swm

本 WWW 在撰寫時蒐集的兼顧 Netscape 與 Mosaic 兩種擁有高市場佔有率的瀏覽器（Browser）。因此，不論你是用哪一種瀏覽器，都能使本 WWW 呈現最佳狀態。至於 Lynx 文字瀏覽器的玩家也別著急，您也能盡情的享受軟體世界全球資訊網，只不過無法看到精彩的線上圖型罷了！

本資訊網目前提供的幾項服務，都是編輯部的精心策畫，如果玩家們有任何的建議，請 E-mail 至以下的電子信箱地址：epic@liii.com。由於本信箱位於美國，在傳中文時可能會有問題。因此，請將 E-mail 軟體的 QP（Qouted-Printable）功能打開，並將信件的寄送模式設為 Mime，如此一來就沒有問題了。

如果玩家真的不知道如何設定，那請把信件寄到北一女呼河希特 BBS站來，我在該站的信箱地址是：tenchi@bbs.fg.tp.edu.tw，或是將信寄到本刊的電子信箱：swm@kata.seed.net.tw 也可以。

軟體世界雜誌將會精心開設 WWW 為墊腳石，一步一步的走上資訊高速公路，歡迎眾玩家們提供意見，多多支持！

第三波 正式發行

WWW的中文瀏覽器—阿Q魔賽克

為了搶搭目前多媒體全球資訊網 WWW 的熱潮，以 QEMM記憶體管理軟體與 Clean-Sweep檔案清除軟體著稱的 Quarterdeck，特將其 InternetSuite 上線套餐軟體中的QMosaic瀏覽器獨立出來分開銷售，而QMosaic為目前顯示速度最快的瀏覽器。而在台灣的代理商第三波文化事業，也已於九月中旬正式推出附有中文介面安裝程式的QMosaic，並將此中文介面程式其命名為「阿Q魔賽克」，可使用至明年3月底，原英文版 Qmosaic 則不受影響。

附有中文驅動程式的「阿Q魔賽克」，除了具有是目前最快的顯示速度的特點外，為考慮台灣本地的使用者，特地強調〝安裝容易，輕鬆上線〞，其包括：人性化的中文介面，簡單的安裝與設定方式，不需具備任何網路知識，就可立即與 Internet 連線；內建 HiNet、SEEDNET及WOWNET在全台灣各縣市連線設定值，不論您身處在台灣的任何一處，都可以非常輕易地與全世界連上線；內含 QWinsock 及設定管理員，提供以電話撥接上線，或是區域網路 LAN 現有的 TCP/IP，以 PPP 或是 SLIP 連接 Internet；內建數百個分類連線活頁簿，除了包括全球的 WWW 連結簿，還包括台灣及中國大陸各地的 Gopher（小田鼠查詢系統）、ftp（檔案傳輸系統），NewsGroups（網路論壇）與 WWW，只要利用滑鼠，不必下任何的指令或 IP，就能輕易地掌握全球國內外各地最新訊息。網路地址：http://www.wow.net.tw/acertwp

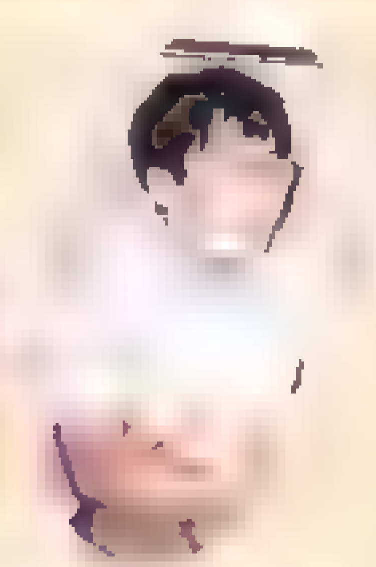
洽詢電話：（02）713-6959

軟世新聞
Soft World News

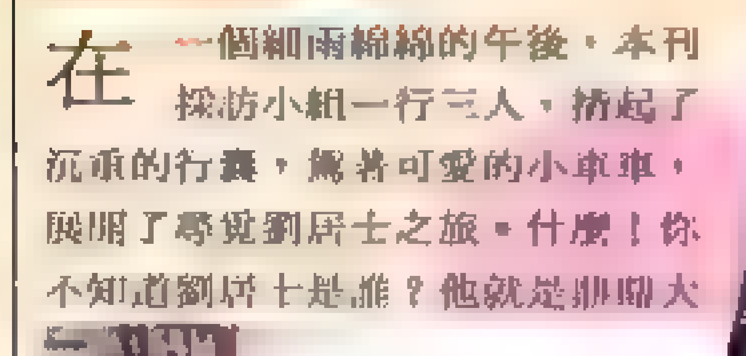
●軟世採訪小組／高雄報導

專訪 閏八月台海大對決 超級大戰略作者





在一個細雨綿綿的午後，本刊採訪小組一行三人，揹起了沉重的行囊，駕著可愛的小車車，展開了尋覓劉居士之旅。什麼！你不知道劉居士是誰？他就是鼎鼎大





名的－閏八月台海大對決－超級大戰略（以下簡稱超級大戰略）的作者－劉昭毅，同時也是本刊 98 精品店的店長，相信讀者對他一定不陌生，尤其是他膾炙人口的一系列作品，想必更是令玩家們廢寢忘食，自然的對程式設計者也充滿了好奇吧！

好不容易在遠離喧囂的市區，尋訪到劉居士隱居的處所－DRAGON'S LAIR。當記者一行破門而入時，發現劉居士正與友人廝殺 VR 快打，風聞我們打算採訪他時，隨即端正坐姿等待我們的快門，記者迫於無奈，只好犧牲底片。照完他的特寫後，他引領我們走入工作室，展開我們的主要目的－採訪。

問：我們都知道你從事遊戲的製作有相當長的一段時間了，你是何時開始接觸有關設計遊戲的呢？

答：從國中時期就開始對程式設計產生興趣，那時候就已經嘗試寫一些遊戲了，但是因為當時的電腦不是很普及，一些軟硬體的設施都很難取得，所以遊戲設計的環境在當時是很困苦的；而且那時候為了要取得新資訊，甚至要大老遠的跑去台北，才可以獲得較完整的資料。

問：真的是很不容易啊！可是以當時的環境來說，走人遊戲這個行業，家裡不會有阻力嗎？

答：哈哈哈…（劉昭毅大笑了幾聲）對啊！這個問題在那時候的確令我頭疼，家裡的反對聲浪也迎面而來，但是我確定寫遊戲是我的興趣，也是我的最愛，所以我毅然決然的義無反顧，而這條路一走就是八年（哇！不小心洩漏年齡的秘密），或許是現在有了些成就吧！家人便不再反對了。

問：這一條路走得的確不容易，那你所設計的遊戲是從何時開始出版的？在所有發行的遊戲之中，那一套是你最滿意的作品呢？

答：我所設計的遊戲在高中時期就已經有出版公司發行了，到目前為止一共發行了九套遊戲；因為每一套遊戲都是我投注許多心血而成，我不能說每個都做得很好，但是每一套遊戲都有其特色，也很難比較那一個是我最滿意的，不過大戰略系列是我設計的遊戲中銷售成績較好的。

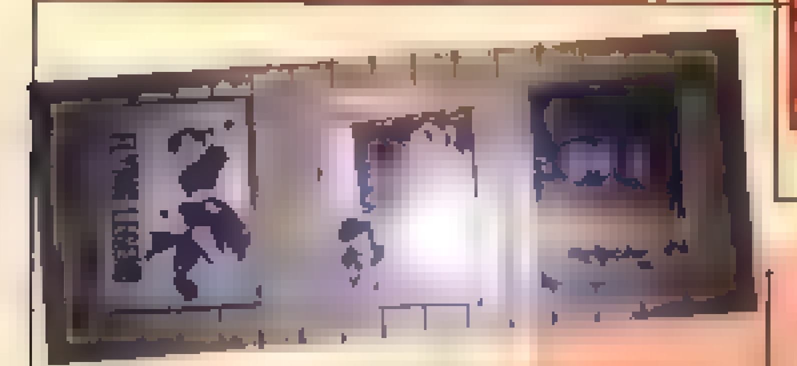
問：說到超級大戰略，這個遊戲的知名度相當地高，聽說連台北和高雄都特別為這個遊戲舉辦記者招待會，你對這個遊戲受到如此重視有何看法？

答：我想這個遊戲受到重視的原因，是名字取得巧吧！因為遊戲出版的時候，剛好遇到 1995 閏八月的題材，及近來台海兩岸日漸緊張的氣氛，因此備受矚目，甚至連日本知名的讀賣新聞，也與我國的新聞局接觸，想來為超級大戰略做採訪；但是我原本寫這個遊戲的目的，是因為之前做的戰略遊戲都未曾將台灣納入，而我覺得近年來台灣的武力較充實，就把台灣也設計進來，與其它世界強國並列，並沒有其它的政治因素，所以我就婉拒了讀賣新聞的採訪。

問：你當初設計這個遊戲時，花費了多久的心血？製作的過程中是否有遇到瓶頸，或印象較深刻的問題？

答：這個遊戲的確花費了我不





少時間。從開始有設計這個遊戲的構想、直到它問世，前後共有 年半的時間。製作遊戲最麻煩的地方，就是硬體相容性的問題，這是比較難突破的；而關於除錯方面的問題，也是讓我頗費工夫之處。還有就是關於軍事武器方面的資料收集，花了我相當多的精力，甚至遠赴日本找尋相關的書籍，才把所有武器的資料找齊。

問：你是用何種電腦語言來撰寫遊戲？

答：我大部份都以 BASIC 來設計程式，很特別吧！因為我聽人家說 BASIC 不適合用來寫程式，而我偏是個不信邪的人，就想要使用 BASIC 來寫程式，結果這幾年下來，也用得相當順手了。

問：現在有許多玩家想嘗試寫遊戲，你是否對他們有什麼建議？

答：寫遊戲這條路是非常艱辛坎坷的，尤其是在遊戲的製作方面，必須要先做好詳細的規劃。我看過許多有志寫遊戲的新進，時常剛開始時滿腔熱血，但遇到困難時往往就畏難不前，浪費了許多時間及心力，畢竟寫遊戲和玩遊戲是不同的。我也建議玩家：一個軟體不管設計的是好或壞，都是設計者的精心之作，所以希望大家每玩一個遊戲時能仔細觀察，體會設計一個遊戲並非想像中那麼簡單的。

問：據我們所了解，你自己成立工作室來籌備製作遊戲，為什麼沒有興趣加入某個公司呢？

答：因為我本身比較不喜歡受束縛，自己想寫什麼遊戲都可以隨心所欲，也比較沒有公司所給予的壓力，現在設計遊戲都是先朝自己喜歡的方向進行，再來考慮能否順應市場需求，接著才與出版公司聯絡，如此我的設計領域就比較廣闊，相對的我遊戲的發展空間也比較大。

問：聽說你已經開始著手設計下一個遊戲了，可否稍微透露一下，以饗讀者？

答：關於這個問題嘛！…（笑了一下）我想遊戲名稱暫時先保密，讓玩家保留有想像的空間，不過可以透露的是，遊戲將會是一個趣味性極高的戰略遊戲。

經過本刊記者的拷問，相信解決了不少讀者心中的迷惑。而在劉昭毅先生接受我們採訪的過程中，在他的工作室中發現了許多日本原版漫畫，才知道他是高橋留美子的漫畫迷（哇！又發現了一個秘密）；結束了冗長的採訪，他帶領我們參觀他的工作環境，我們在閒聊中知道他喜歡看電影，尤其是西洋片（別亂想喔！），問到他目前除了工作之外，最想做的是什麼？結果竟然看到他一臉悲戚的面容，緩緩道出他想要「徵婚」（這…倒是一個天大新聞），採訪小組不禁莞爾，他這句話實是道盡了不少遊戲製作人員的心聲吧！



歡騰即將推出 Advanced Gravis 新產品

(1) Thunderbird 雷鳥搖桿

Gravis 繼火鳳凰及火鳥之後推出的第 款同系列之飛行搖桿，配備高速扳機、T型節流閥、階梯式微調…等，在執行上將有更傑出的表現。

(2) UltraSound Plug&Play 音效卡

兩片裝，一片是具全自動 Windows95Plug n Play設定的 General MIDI 音效卡，加上高容量的記憶體擴充槽，可提昇至 8MB。其使用了最新的 AMD Interwave 晶片，32 聲道錄放音，並附上個 E IDE 的 CD ROM 介面。

(3) Grip 搖桿套裝

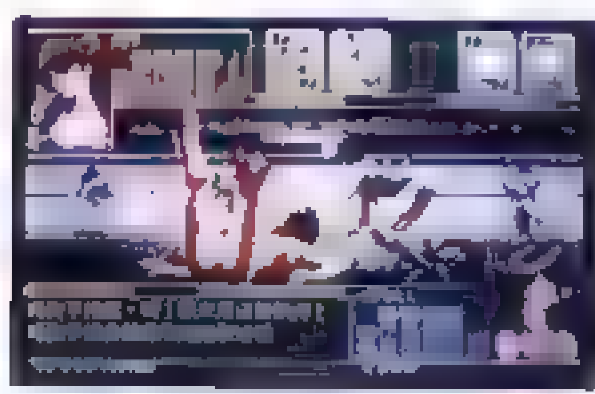
革命性的搖桿介面，可同時連接或兩個標準搖桿或 4 個 Grip 的搖桿， Grip 介面可以容納更多的搖桿、更多的按鍵、更高的解析，能 4 人（以上）同樂不會延遲，Windows95 完全支援！套裝內另附 2 隻 Grip GamePad 搖桿及 EA SPORTS的 NBA Live 遊戲軟體，可額外加購 Grip GamePad。

歡騰資訊股份有限公司
【台北】台北市八德路一段五號二樓之2
TEL:(02)3223220 BBS.(02)3579920
【台中】台中市西屯區福星路 192 號
TEL:(04)2542155 BBS:(04)2542190



FX戰士
當今PC界最好的格鬥遊戲
美國GTE公司爆炸鉅作
CGW評
送中文手册
武功密笈贈品
FX FIGHTER
你終於可以在電腦上玩"VR快打"了！
Entertainment
英特衛多媒體聯合國
英特衛
多媒體聯合國
CALL IN熱線：(02)999-6768

每一次都有更多驚喜，



獲94年CEM STAR運動類第一名之遊戲。

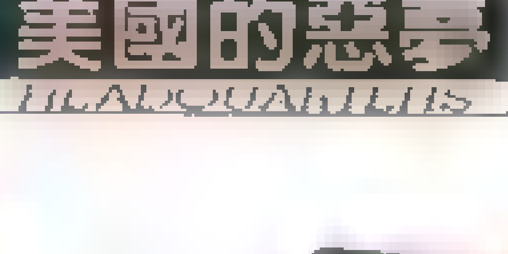
擂台美少女



數十名活力充沛的美少女，
[illegible]
日之星。



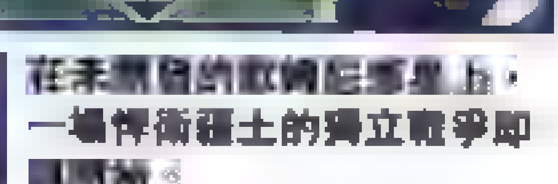
一部超高水準的戰略模擬遊戲



外交、內政、戰術集合而成
一部新型態的現代模擬戰略
遊戲。



華義
創造夢想的
華義遊戲世界，



特勤機甲隊

彪悍重裝美少女兵團

在未開發的殖民惑星上，
一場悍衛疆土的獨立戰爭即
將開始。

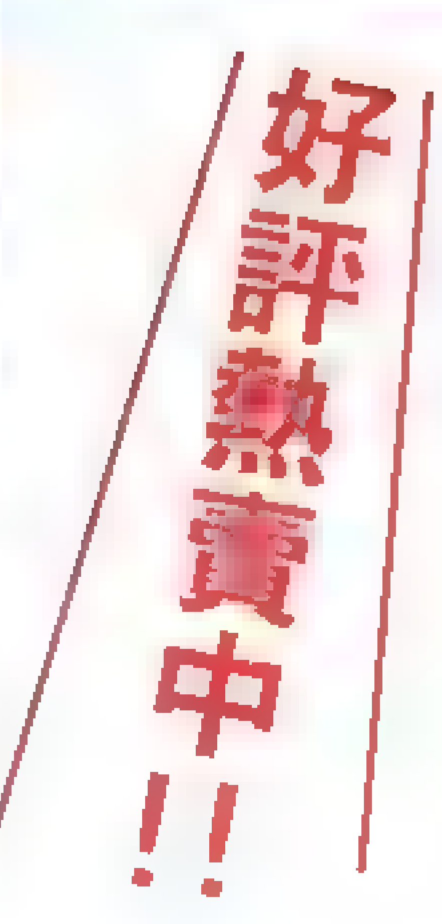


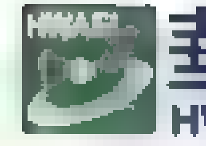


日本史上最高人工智慧之RPG

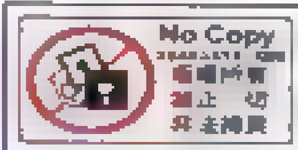


復仇的渴望，使這片古老的
大陸上，燃起一場永無止境
的戰火。





華義國際
HWAEI INTERNATION



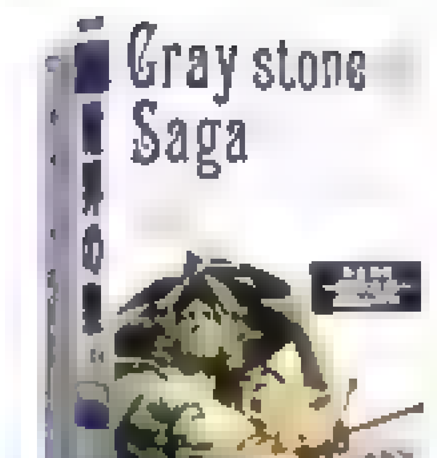
檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02) 562-6373
(07) 726-1103

總公司 北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線 (02)567-4817
FAX (02)581-5072
BBS.(02)581-5071

每一支都有華義國際。

日本年度最新型態「模擬虛幻」遊戲。

魔界之泉
灰石傳奇





在這塊以劍和魔法，支配一切的古老大陸上，一場次世代統治者的戰爭即將開始。



限 銷魂蝕骨的美少女五人組

聖少女戰隊 II



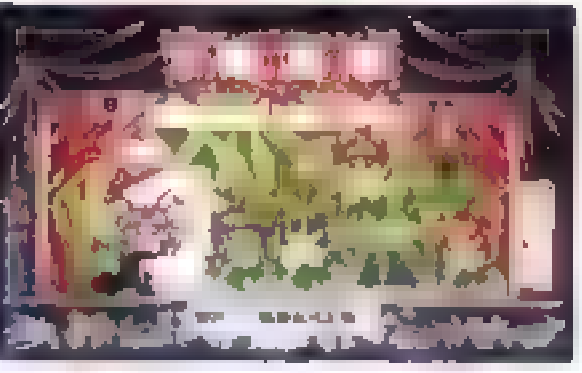
真正的日本PC－98美少女限制級遊戲，正式登陸台灣。





卒業
Graduation

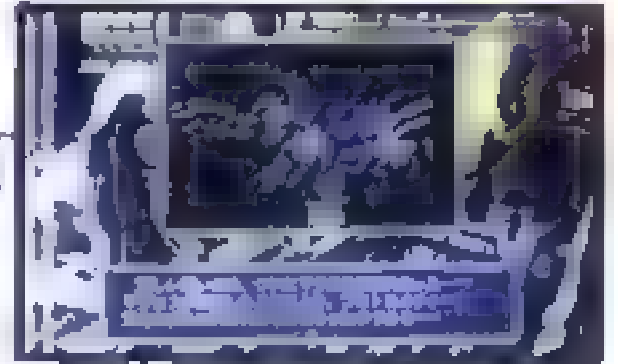
美少女養成
遊戲之經典名作



面對這群嬌滴滴的問題女學生，你真能坐懷不亂、有教無類嗎？



新型態的太空模擬戰略遊戲



完全展現出「[illegible]」
無與倫比的風格和魅力。
一部不能錯過的[illegible]作。



限



性感動人的美少女五人組



「聖少女戰隊」全方位出擊，再度令您銷魂蝕骨、心神蕩漾。

北·中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL (02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL (07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T派
寶商業中心10F
TEL 852-7718138 FAX 852-3850686

華義國際
HWAEI INTERNATION

轉校生

高校美少女養成遊戲

細膩的動畫帶您進入情慾高峯

首創多重視窗上百張精緻畫面

麻里子的天使臉孔優美的玲瓏曲線

活潑多變的表情美妙動人的音樂

豐富的內容、多種的突發狀況

還有眞實呈現的高校生活

由您一手導演女主角

羞澀的獻身情境

帶領女主角迎接

美好的第一次

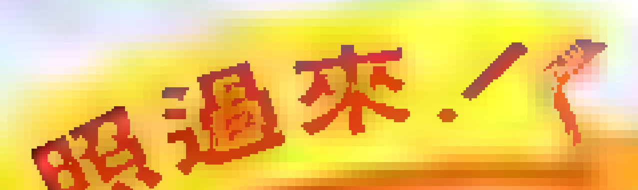
一切盡在「轉校生」

「轉校生」光碟與磁片版九月浪漫上映



美少女麻里子內心的悸動、初戀的期待，都將爲您娓娓道來。

定價600

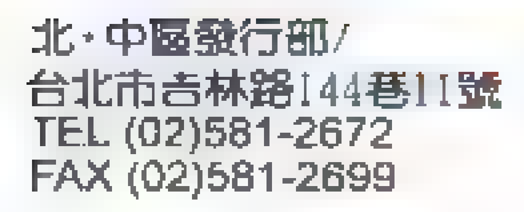


華義特勤組組員眼睛請放亮！

華義95年終驚喜大回饋！有超值折扣，有新GAME送您……到底是啥咪？趕快購買「轉校生」，內有參加辦法。

本活動只到11月底喔！還沒有加入華義特勤組的你，還等什麼，塡妥「POWER DoLLS 2」的回函卡，儘速寄回吧！晚了你會後悔！

華義好禮 等你來拿



北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL (02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL (07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添量商業中心10F
TEL 852-7718138 FAX 852-3850686

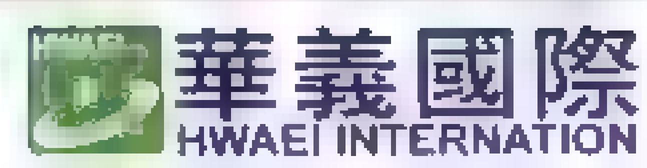
華義國際
HWAEI INTERNATION

LAST GUARDIAN

獸鄉の守護者

定價650元
磁片版=光碟版

著作權所有 HWAEI INTERNATION



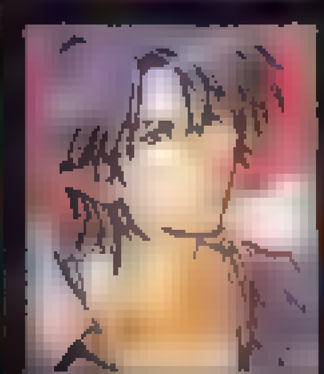
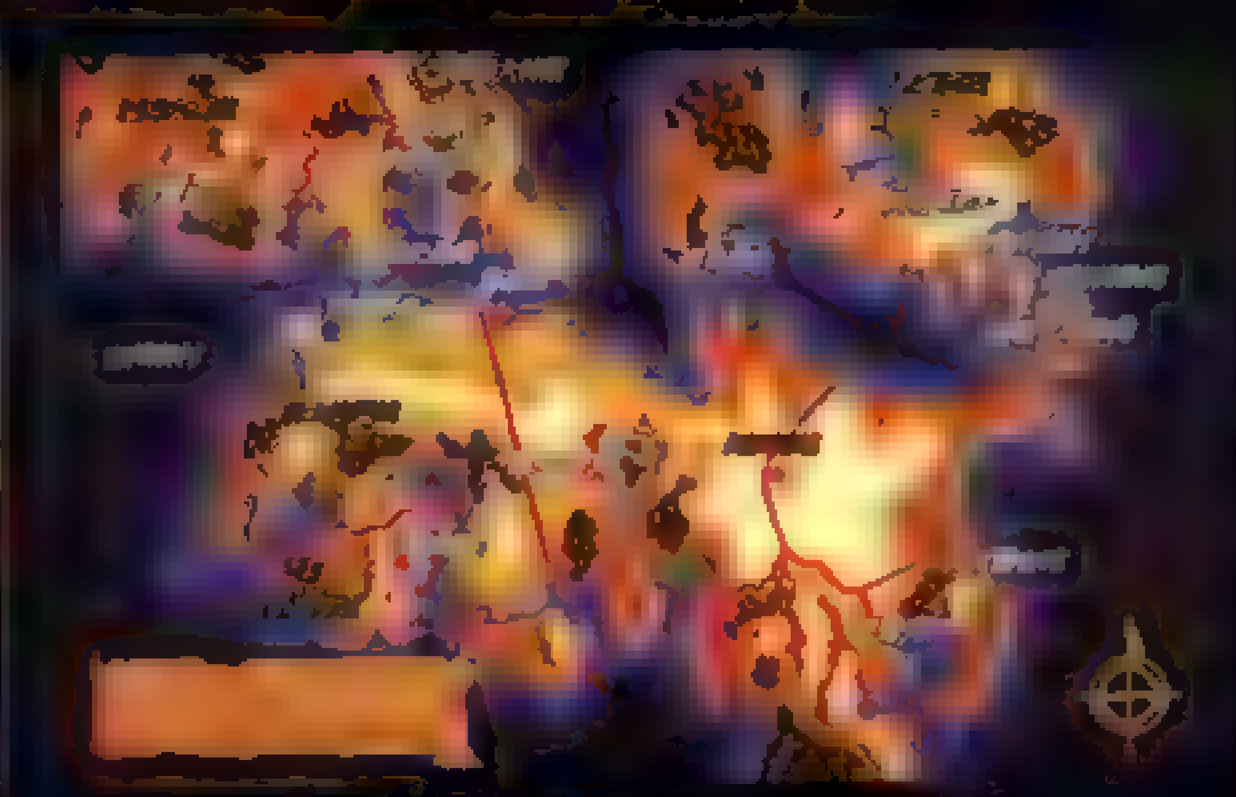


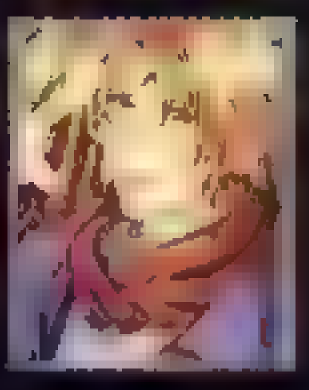
檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02)562-6373
(07)726-1103

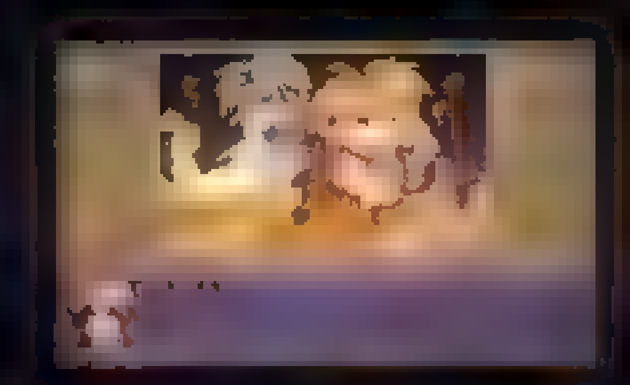
總公司 北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線 (02)567-4817
FAX (02)581-5072
BBS (02)581-5071

不可思議の獸人世界

一個由獸人、魔法以及遙遠文明所遺留下來的文化結合而興起的一個時代——

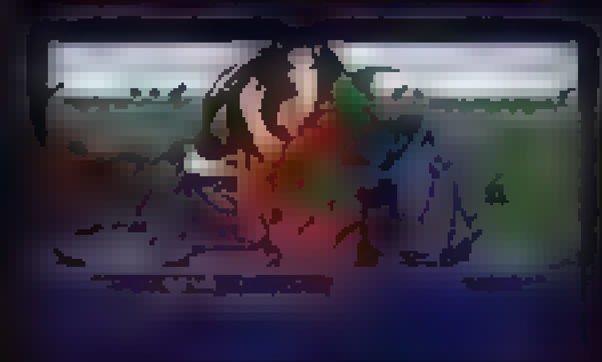
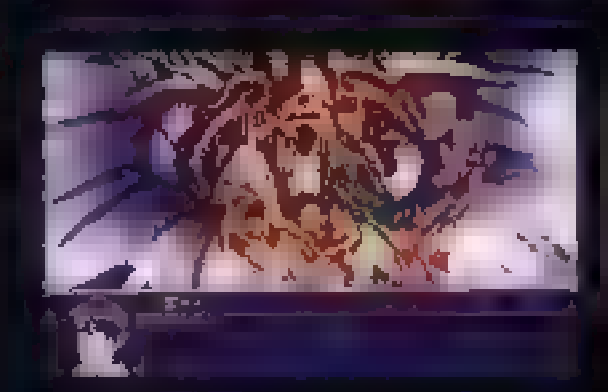
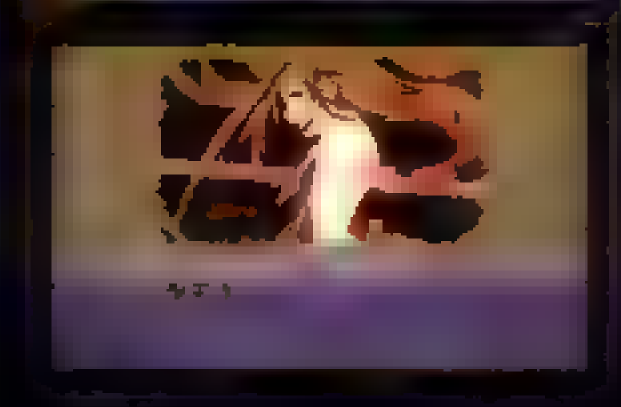







華義精品大放送

繼「特勤機甲隊2」後，華義又為您推出「獸鄉之守護者」光碟版，為答謝玩家們熱烈支持 凡購光碟版送「卒業」精裝結局圖鑑一本！

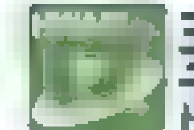





上千張的過場精緻圖片，張張精彩，保證目不暇給。
全動畫的即時戰鬥系統，以及主角人物的獸化過程，
絕對讓您耳目一新非同凡響。緊湊的劇情配上幽默的對白，
一定能陪您渡過美好的時光，帶給您清新的感覺。

北、中區發行部／
台北市吉林路144巷11號
TEL (02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部／
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL (07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司／
香港九龍旺角西洋菜街2T泰豐商業中心10F TEL 852 7718138
FAX 852 3850686

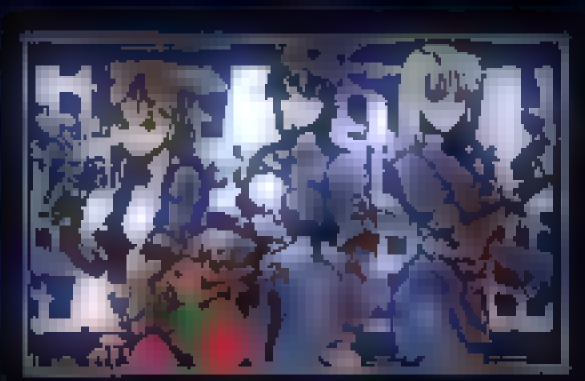

華義國際
HWAEI INTERNATION



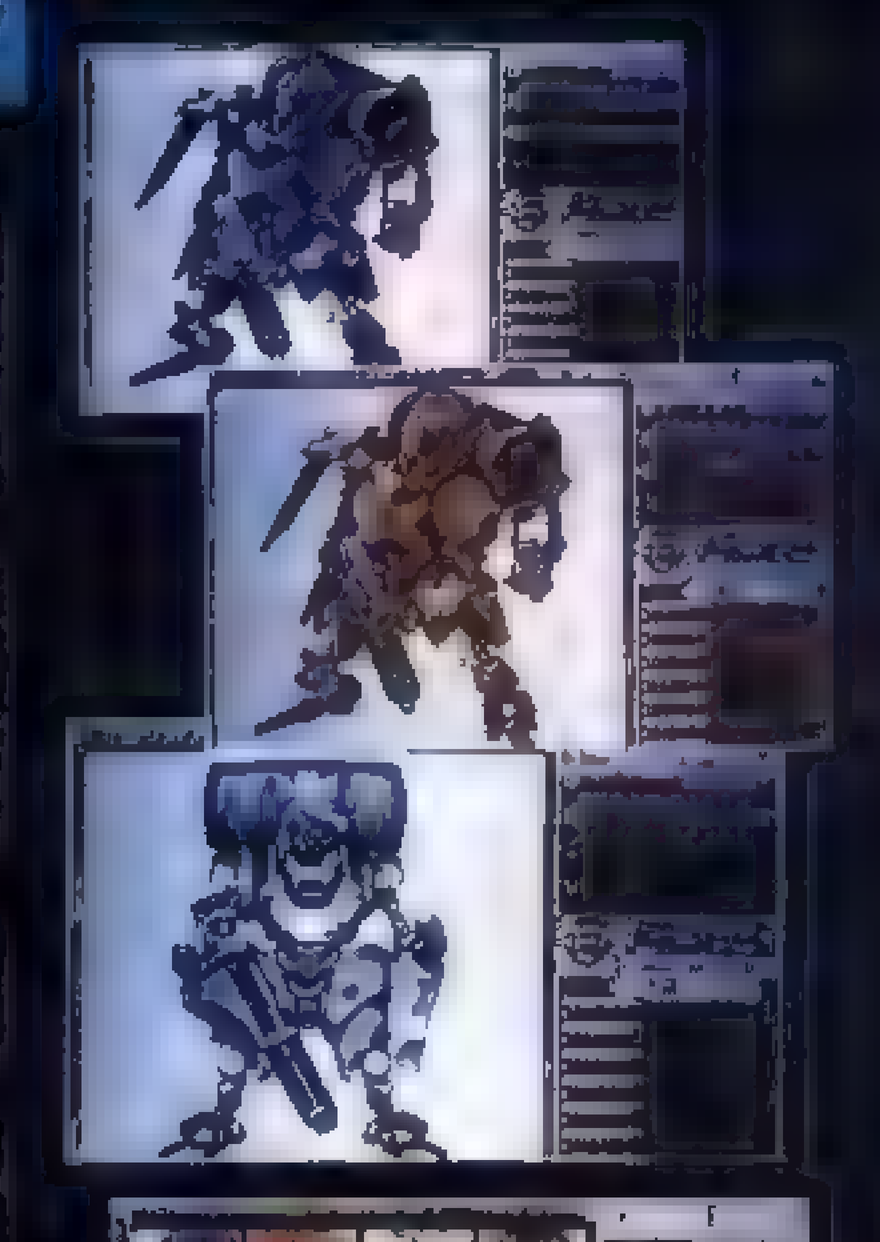
指揮特殊部隊和犯罪組織、恐怖份子以及反戰亂組織的一場世紀保衛之戰，以3D真實的立體地形，緊湊萬分的作戰形式和即時戰鬥的精彩畫面，保證空前絕後，劇力萬鈞。

CRW震撼內容率先曝光









- 完全立體呈現的45°角斜向地圖，高低地形、建築物、敵我的機甲戰車等等，描繪精細，讓您掌握戰況，順利完成每個任務。
- 不容喘息的即時戰鬥系統，敵人將會接二連三的向您攻擊，您必須立即對戰況作出判斷，並迅速指派各隊員的行動。
- 摧毀敵軍或是隊員不慎遭炮火襲擊，都有相當具迫力的爆破畫面。
- 逼真的音效，讓您彷如置身戰場，感受無與倫比的震撼。
- 各類型的裝甲、十餘種武器隨時準備支援。
- 8個不同難度的任務，向您的判斷力與臨危不亂的反應挑戰！



98旋風登陸預報

華義國際為五款新遊戲舉辦的出片日期票選活動，連月來獲得許多玩家支持，共計有效票數507張，截稿前票選結果如下：

排名	遊戲名稱	有效票數	預定出片月份
一	CRW鐵暴特遣隊	253	10月
二	鐵甲旋風	107	12月
三	PSY[illegible]	60	2月
四	鋼鐵騎士	49	3月
五	[illegible]	38	4月

北、中區發行部／
台北市吉林路144巷11號
TEL (02)581 2672
FAX (02)581 2699

南區發行部／
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL (07)726-1103
FAX (07)723 8424

香港分公司／
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F TEL 852-7718138
FAX 852-3850686



華義國際
HWAEI INTERNATION

POWER DoLLS 2

Detachmemt of limited Line Service

特殊空降部隊DOLLS再次震撼出擊

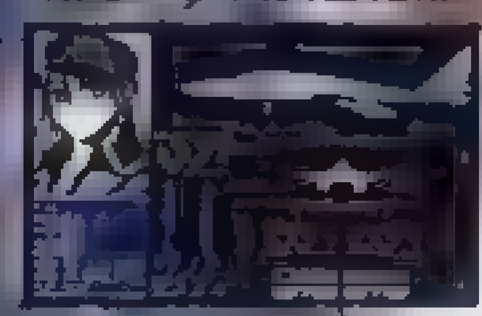
就在歐姆尼獨立 [illegible] 下 [illegible] 夕之間暴發，[illegible] 們 [illegible] 飛舞於 [illegible] 火之中。

著作權所有 (株)工画堂スタジオ

- 更立體的地形設計，並可查閱立體地圖。增加6位新的隊員參與戰鬥，總共26位漂亮寶貝輪番上陣。
- 全新改良的機甲，除可帶備用彈藥外，還可攜帶手榴彈、煙霧彈等共七種特殊裝備。
- 17種手部裝備、18種肩部裝備、10種彈藥‥‥等，多達50餘種更新型的裝備。
- 一改以往遊戲的作戰方式，讓玩家們自行決定潛入的方式、時間、後續、撤退、支援部隊等。
- 部隊編制、隊員能力值、武裝狀態和武裝選擇等畫面都能在 [illegible] 時隨時切換，[illegible] 人員上更能得心應手。







磁片版 75[illegible]元

光碟CD珍藏版 900元



遊戲+音樂 [illegible] D的震撼



遊戲光碟+音樂CD合售，僅售900元，絕對物超所值！遊戲光碟中更附贈精彩DEMO以及圖片集。音樂CD內收錄了FM-TOWNS的「特勤機甲隊」全部音樂，更特別追加數首98版的動人音樂，支支動聽，非一般的享受，更明智的選擇。

[illegible] 所剩不多、值得珍藏



特勤機甲 [illegible]

日本原版的「特勤機甲隊」壁紙集，收錄了「POWER DoLLS」精美畫集以及WINDOWS螢幕保護程式，每套更附贈精美紀念徽章，喜愛「POWER DoLLS」的朋友千萬不要錯過。

限量發行、提早訂購

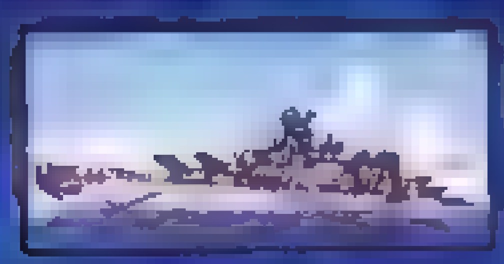




檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02)562-6373　(07)726-1103

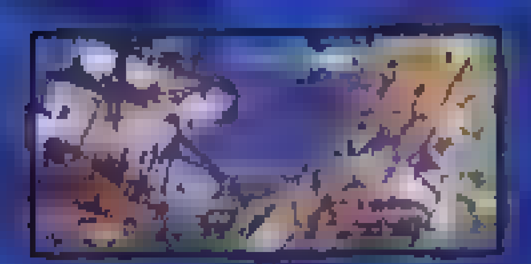
總公司　北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線　(02)567 4817
FAX　(02)581-5072
BBS　(02)581-5071













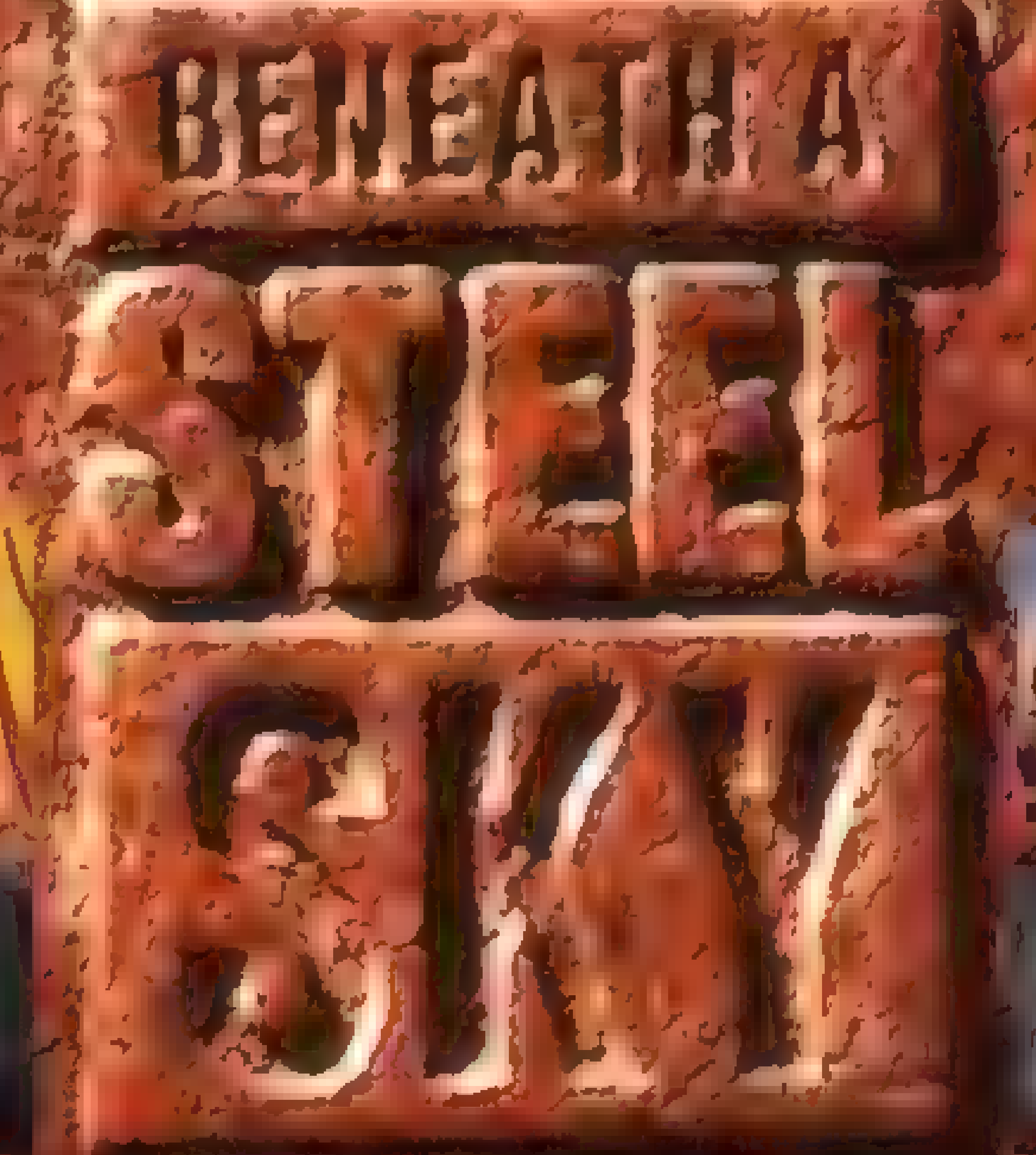


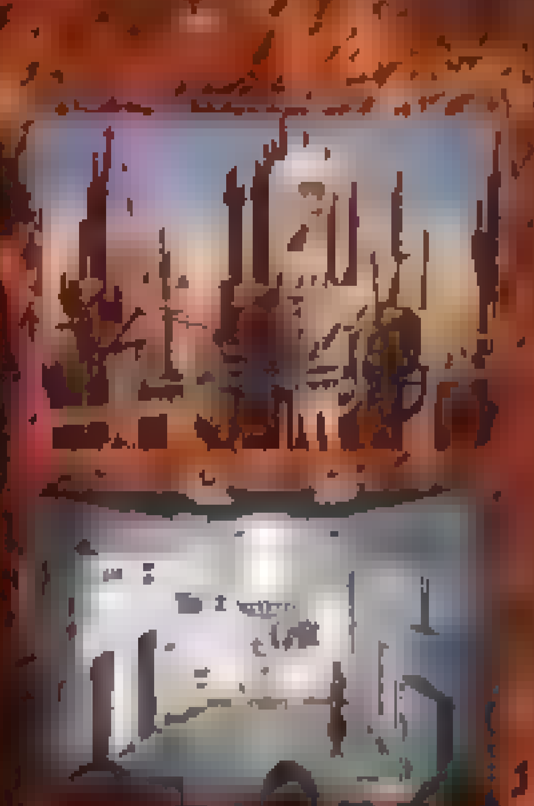


著作權所有 MOVIC株式會社

衝破驚濤駭浪，爲搜尋古文明的遺蹟。
一趟未知的旅程由此展開‧‧‧‧‧

幽默風趣的中文冒險遊戲





鋼鐵天空下

中文版

CD-ROM



第3波文化事業股份有限公司



《俄羅斯方塊》原作者最新出擊



千年的謎團加上時鐘 =

頭好，



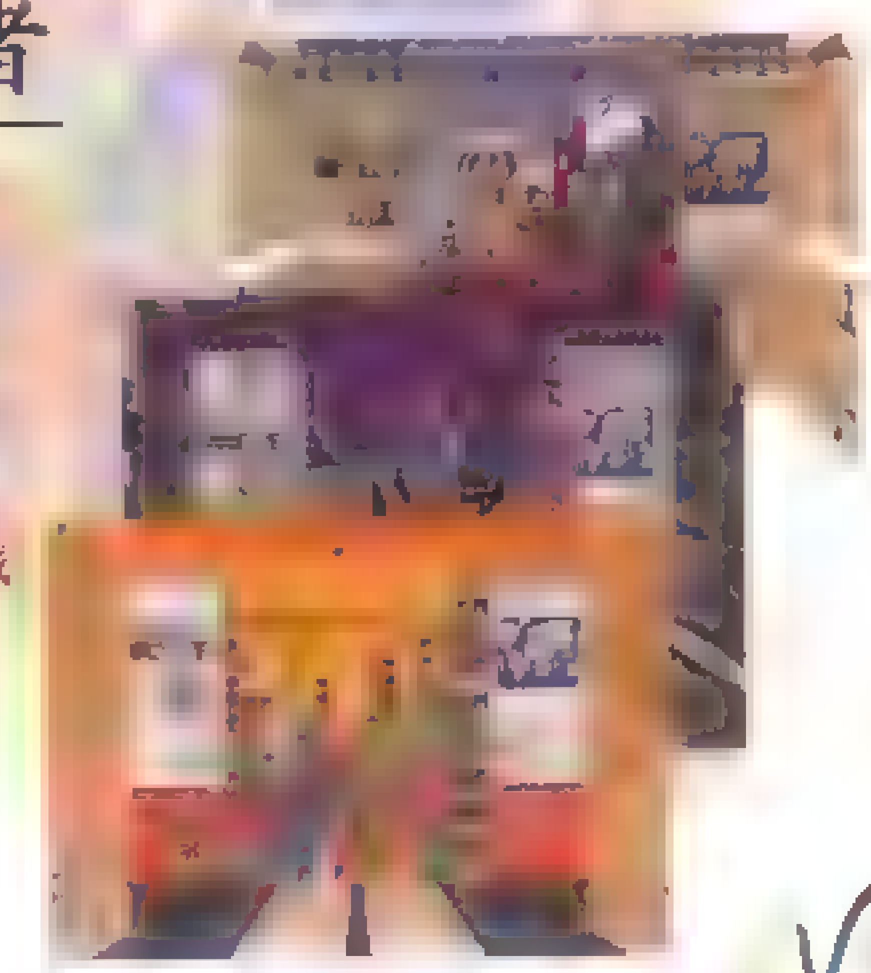


俄羅斯方塊　原始作者

Alexey Pajitnov

創新力作

- ○支援 Windows，可以一邊工作一邊玩的遊戲
- ○多種單／雙人對戰模式
- ○漂亮的高解析度畫面，動聽的數位音效



代理發行　生產製造

第3波文化事業股份有限公司

Published by Spectrum HoloByte


劉伯溫傳奇
動態世界



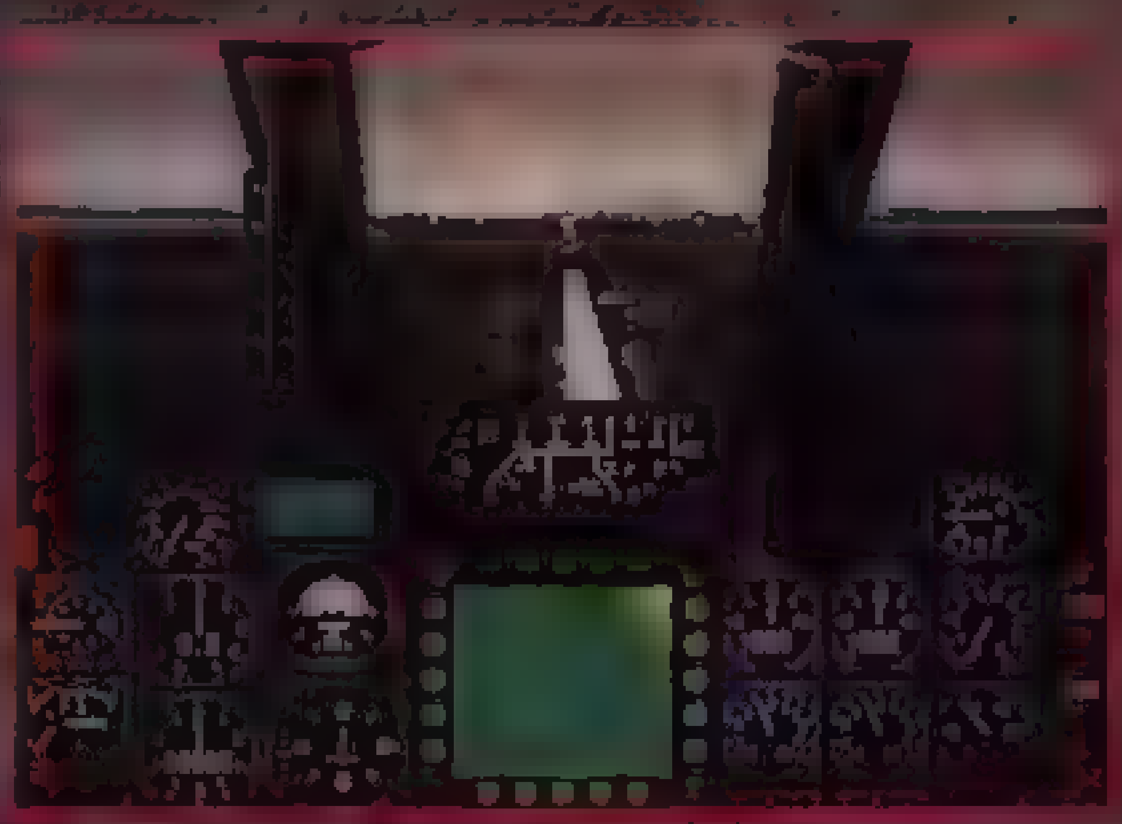
南極冰怪
CALL-IN
活動說明
CALL-IN
活動開始了
記得要CALL我喔！
這一個月好多慕名的玩家都指名要找美少女我，真是歹勢啦！謝謝大家的愛護，遊戲活動的方法如下說明，你們要看仔細再打電話來給我哦！
CALL-IN 必須回答的問題！！！
在"南極冰怪"遊戲中，主角雷恩在 VICTOR 號潛艇中，共殺死幾隻冰怪？
（答案就在遊戲中及別人那裏．．．自己找啦！）
CALL-IN 黃金時段
11月2日（星期5）早上 9:30 －中午 12:00 取20名
11月3日（星期6）中午 12:00 －中午 12:30 取10名
11月5日（星期1）早上 9:30 －中午 12:00 取20名
11月7日（星期3）下午 14:00 －下午 17:00 取30名
11月9日（星期5）下午 15:00 －下午 17:00 取20名
請在時段內打來，如果該時段名額已滿，那就下個時段請早吧！
CALL-IN 專用熱線
(07)384-1505
別以為下一個中獎的不是你！
請您在指定時段打來
軟體世界
智冠科技有限公司



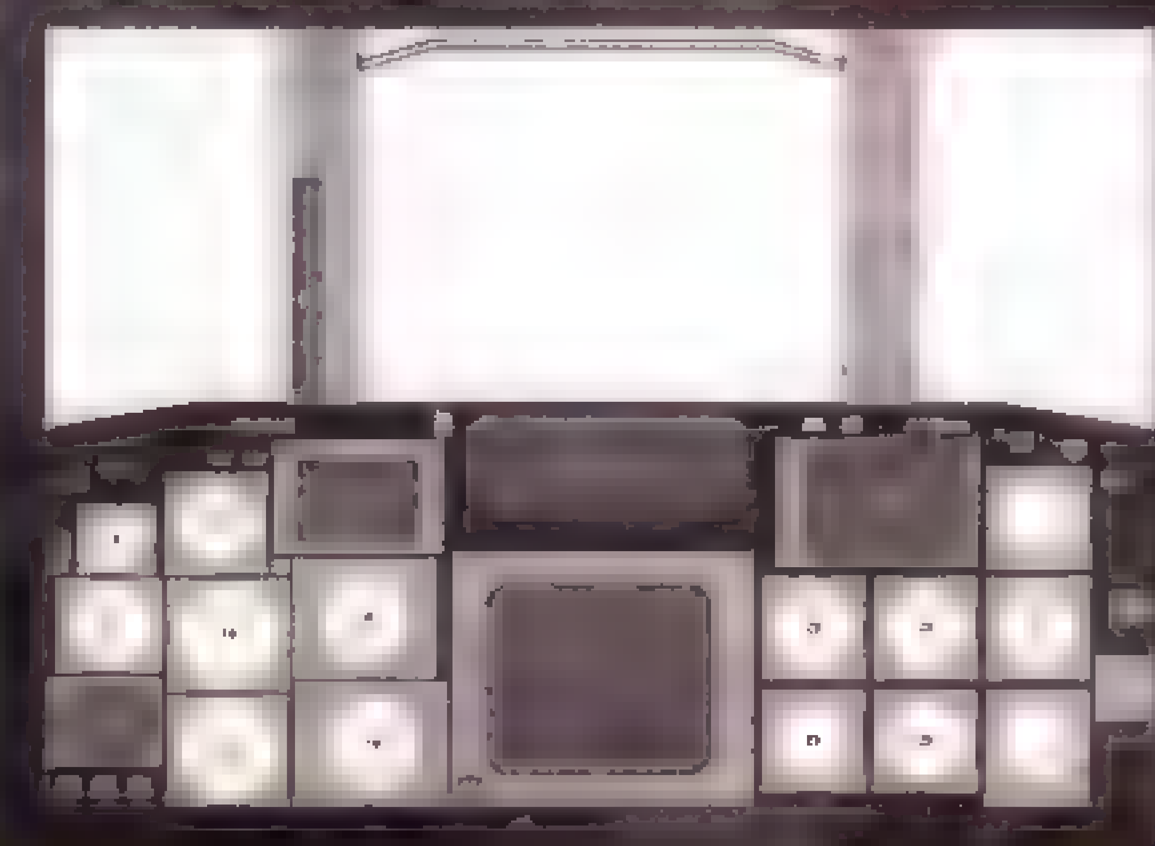
軟體世界
南極冰怪
PRISONER of ICE
小心異形就在你身邊...
遊戲特色：
INFOGRAMES

無敵龍捲風

TORNADO











無敵龍捲風

TORNADO

Q1. 簡述Tornado GR4龍捲風式GR4型戰機

A1. 類型：雙座全天候多功能[illegible]

原產國：英國

長度：54呎10吋(16.72公尺)

高度：19呎6吋(5.95公尺)

最小重量：31065磅(1409[illegible]公斤)

最大武器載量：19840磅([illegible]000公斤)

最大極速：2.2馬赫

內行人愛不釋手 外行人一見鍾情 的真實戰機模擬遊戲！

Q2. 龍捲風戰機有何特別之處

A2. 本遊戲不同於一般飛行模擬遊戲，您必須實際學習如何在一架真實的飛行器上控制有限的資源、各式飛行技巧及戰略，我們會介紹一些基本的航空動力學原理及起飛、安全的飛行動作等，讓您了解開飛機其實不比開車難。

龍捲風戰機和其他戰機最大的不同就是它的可變翼，低速時將機翼往前採以獲得更好的操縱性，往後採則獲高速。本遊戲提供了非常廣泛的技術及知識，在模擬器或在真實的訓練課程裡。新手可以學習到起飛、降落、飛行等步驟，而老鳥們則可熟悉飛行器及其控制系統，並使用武器攻擊。您也可以參加戰爭，轉戰於不同的任務劇情及戰場。

Q3. 龍捲風戰機的重心

A3.「任務編排功能」是本遊戲重心，[illegible]回顧自己曾經飛過的任務，自己創造新的任務或者是編輯遊戲中原有的新任務，[illegible]以自行選擇對手的或沒把握的攻擊目標、巡邏空域，設計一套自己的飛行計畫。



[illegible]公司

無敵龍捲風

TORNADO







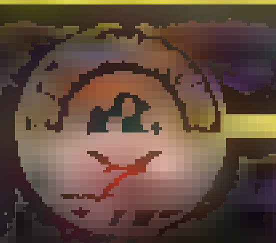
PATRIOT

TORNADO

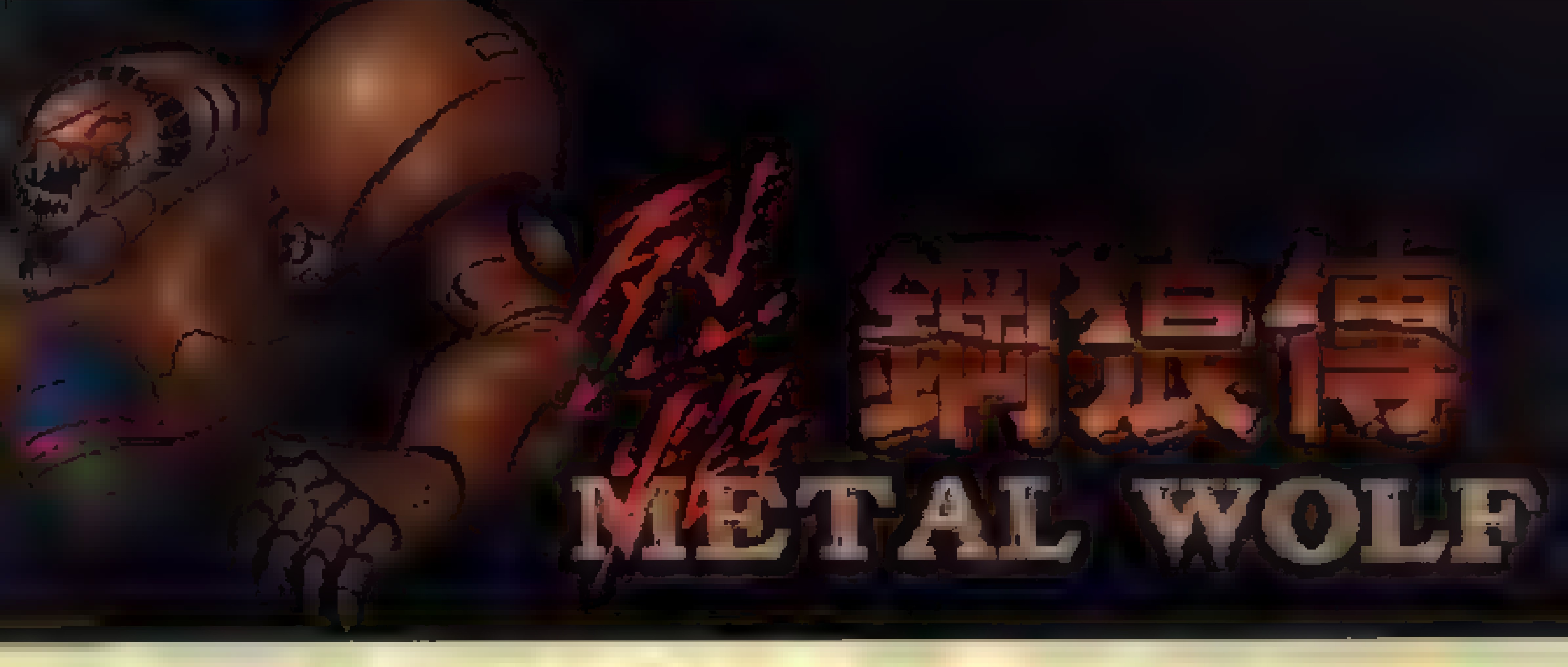
除了實戰上場的操縱飛機，
你也將與許多有名機型空中遭遇！



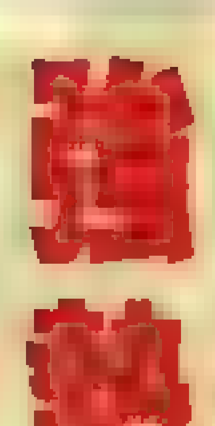
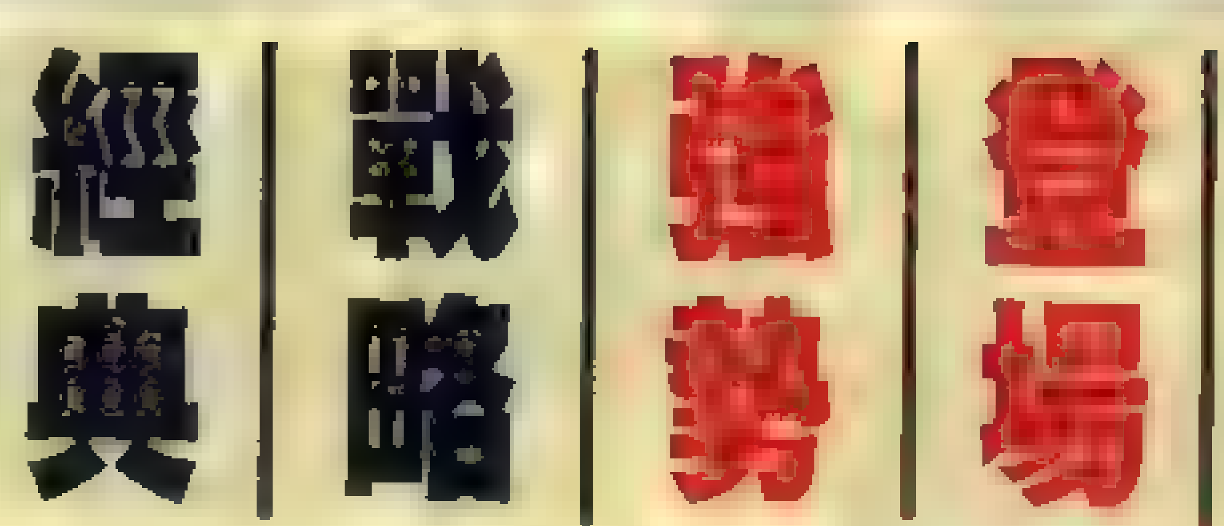
軟體世界
智冠科技有限公司

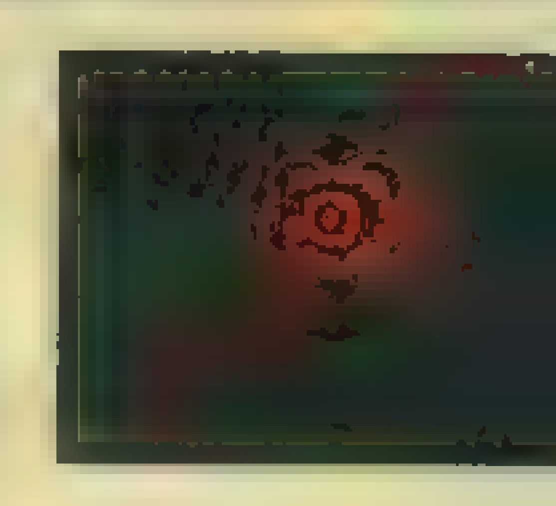










扣人心弦的劇情

劍拔弩張的對

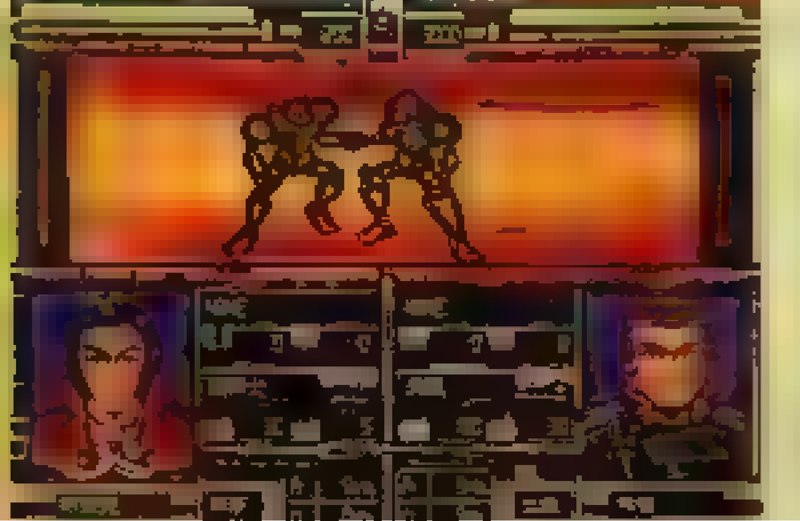
鬼哭神嚎的

不共戴天

相惜的對手

情至性的親情

堅貞不渝的友情



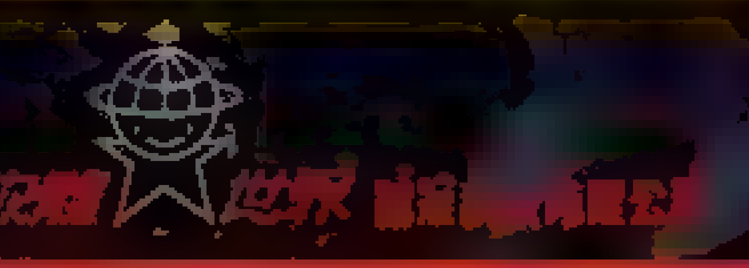



★刻劃細膩的大造型地圖
★25場驚心動魄的戰役
★24種效果華麗的特殊技能
★近50種耐人尋味的未來機兵及兵器
★70多種精心設計的戰鬥配備
★個性鮮明的30餘名人物
★震憾的音樂及音效
TM
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行
強檔好GAME，敬請期待！

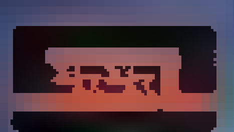


全中文的畫面、屬性、對話及地圖，
任何玩家都能輕鬆的進入遊戲，
遇到怪物及寶物再也不必大玩猜猜看囉！





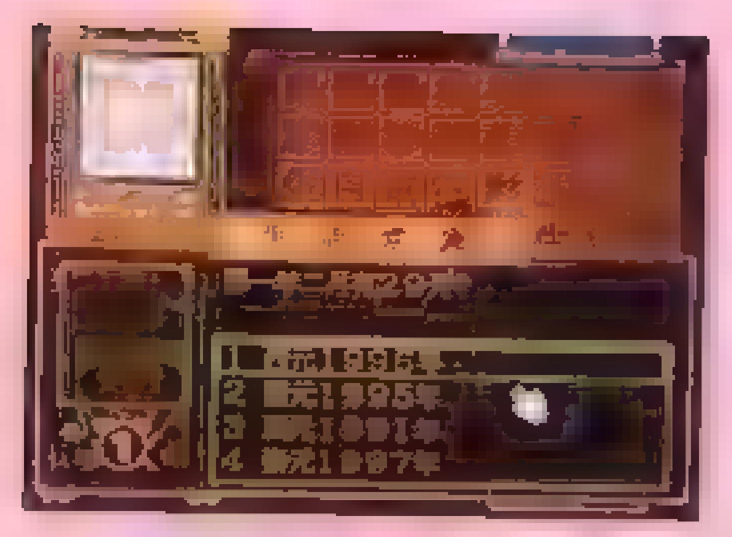


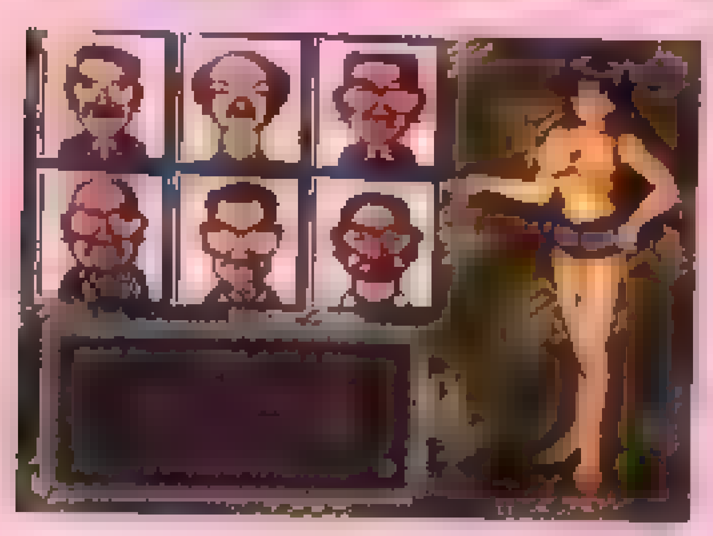




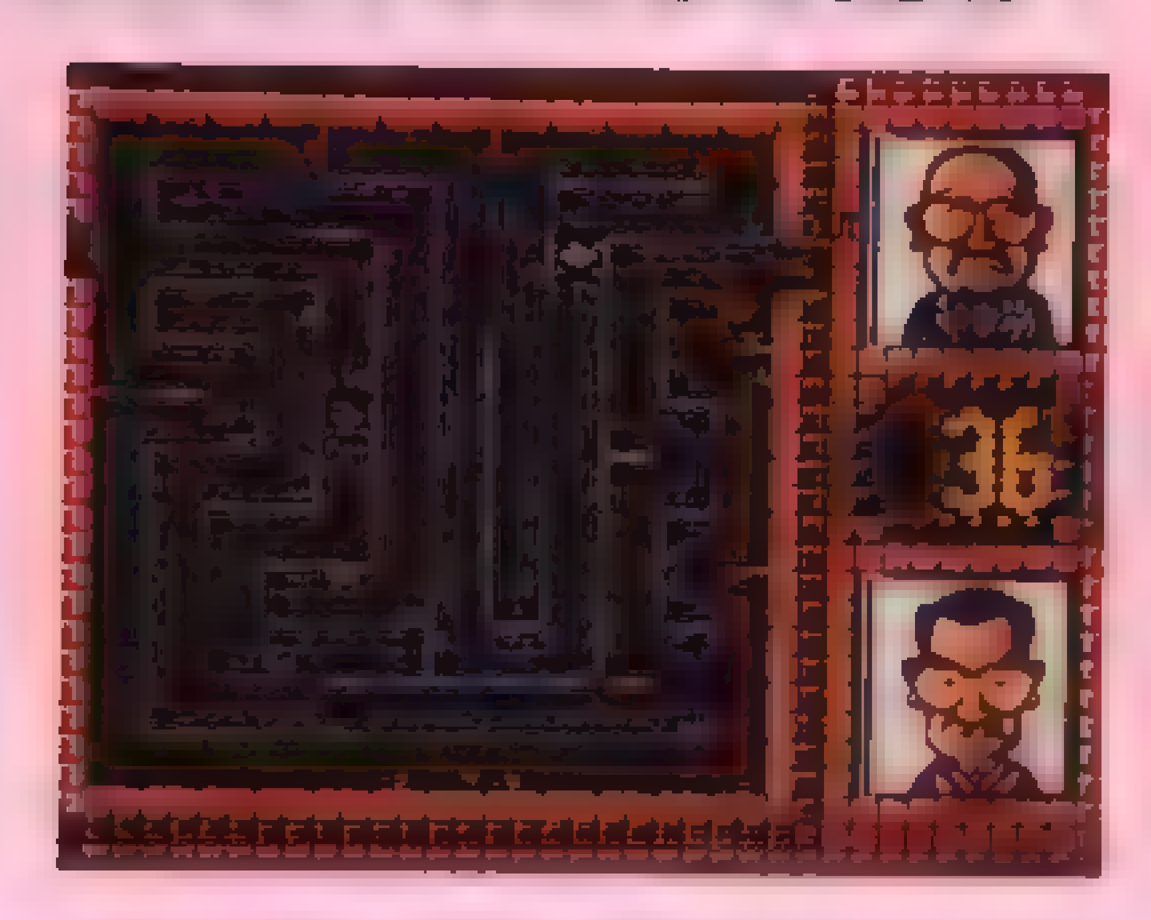
溝通沒有距離　原文不成問題　冒險毫無壓力


三國演義
貳





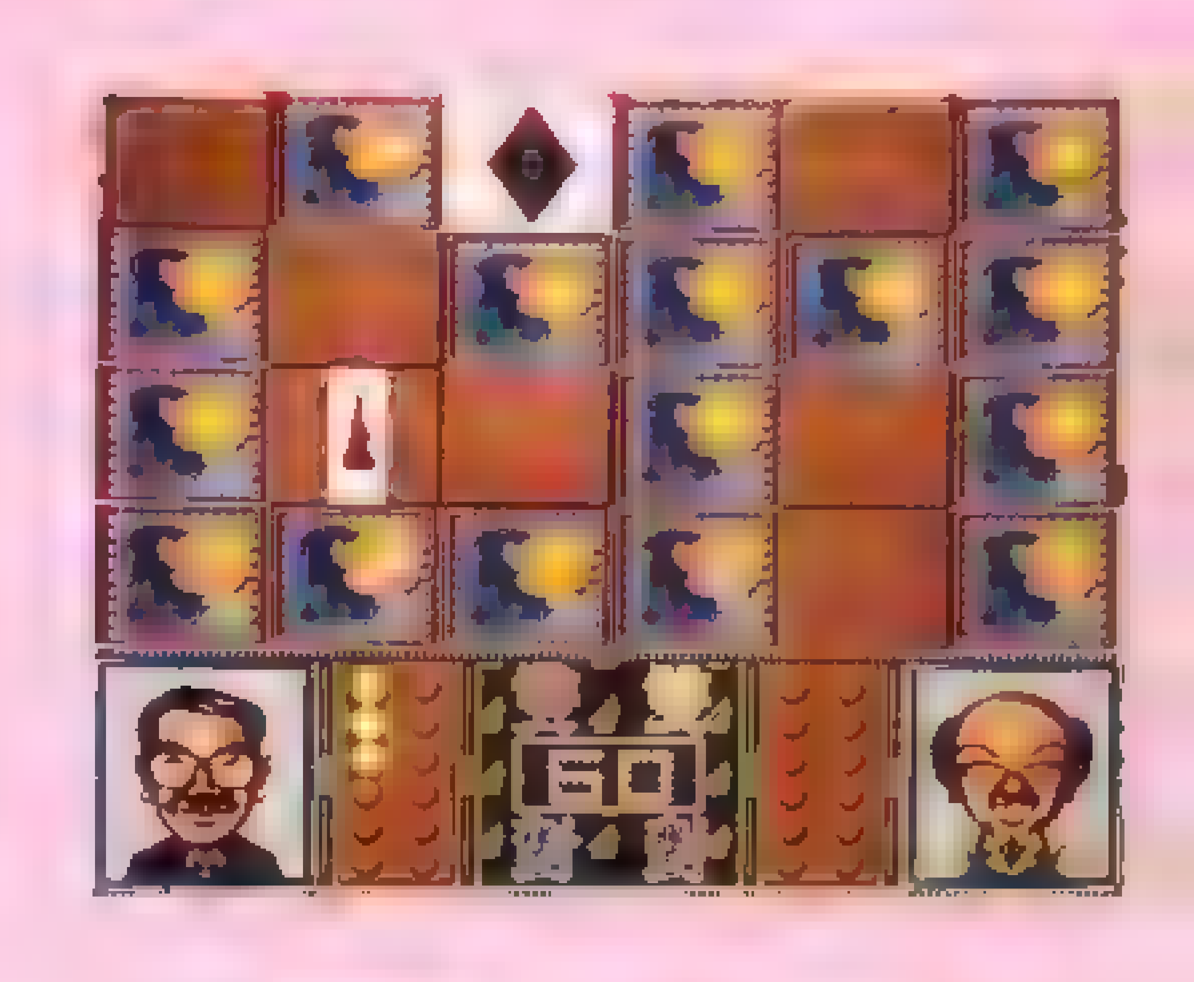
鬥智、逗趣、爆笑
最新智育遊戲即將登場！



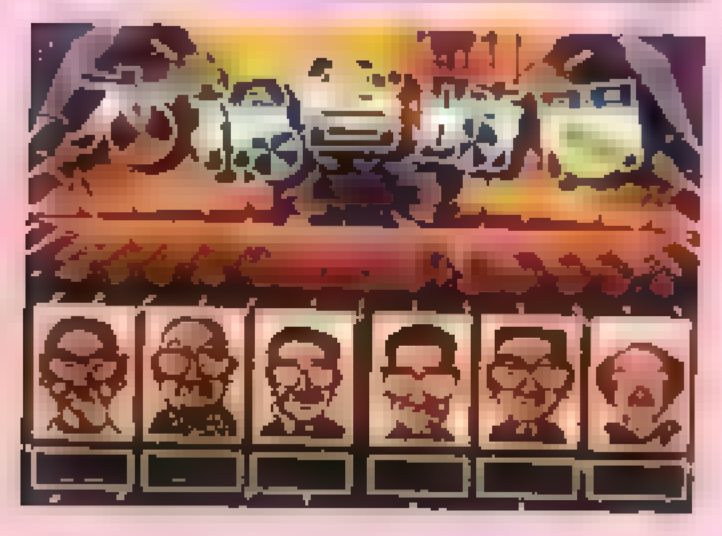
文字接龍考智慧
黑白分明下夾棋

綜[illegible]大進擊

手忙腳亂玩拼圖
眼明手快來找碴
雙雙對對送作堆
迷路地帶眼昏花
機智考驗

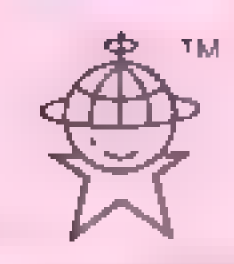








至通科技研發



代理製作發行

軟體世界



PANDA
天才寶寶大進擊
我問你答、刺激又廣大・天才寶寶爭奪戰・遊戲
你很博學嗎？
你很機靈嗎？
你自認是天才寶寶嗎？
PANDA
● 被蘋果K過的偉人是誰？● 注音符號共有幾個？
● 1000公克鐵和1公斤棉花哪個較重？
6000題完
熊貓軟體股份有限公司 台北雙城街32巷1號5F TEL. 886-2 5936859 FAX: 886-2-5940091


TOUGH GUY
格鬥悍將
激爆你的每一寸神
TOUGH GUY, AR
德國 瓦克
好個格
・把奇

義大利 古拉

經

YOU?









彩虹高科技
最強悍的3D射擊遊戲
完全3D動畫
遊戲
超大多重場景，包括天空城、地面及地下城
遊戲模式．戰鬥、射擊、
640×480及
320×200
採用3D立體人物造形
彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路一段88號5樓之2
TEL：356-9166
FAX 391-2484
劃撥帳號：18064246
戶名：陳重慶

極速風暴

* 創新 3D VR 動畫射擊／360度旋轉
* 將經歷 9 個外太空星球，27關卡，及40萬平方公里大場景
* 支援電腦網路 8 人連線
* 支援雙人對打程式
* 可選擇七種強力武器
* 無限制射擊快感
* 雙人對打可以語音傳達對方訊息

Computer
Game Review

Terminal Velocity™



彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL：356-9166
FAX：391-2484

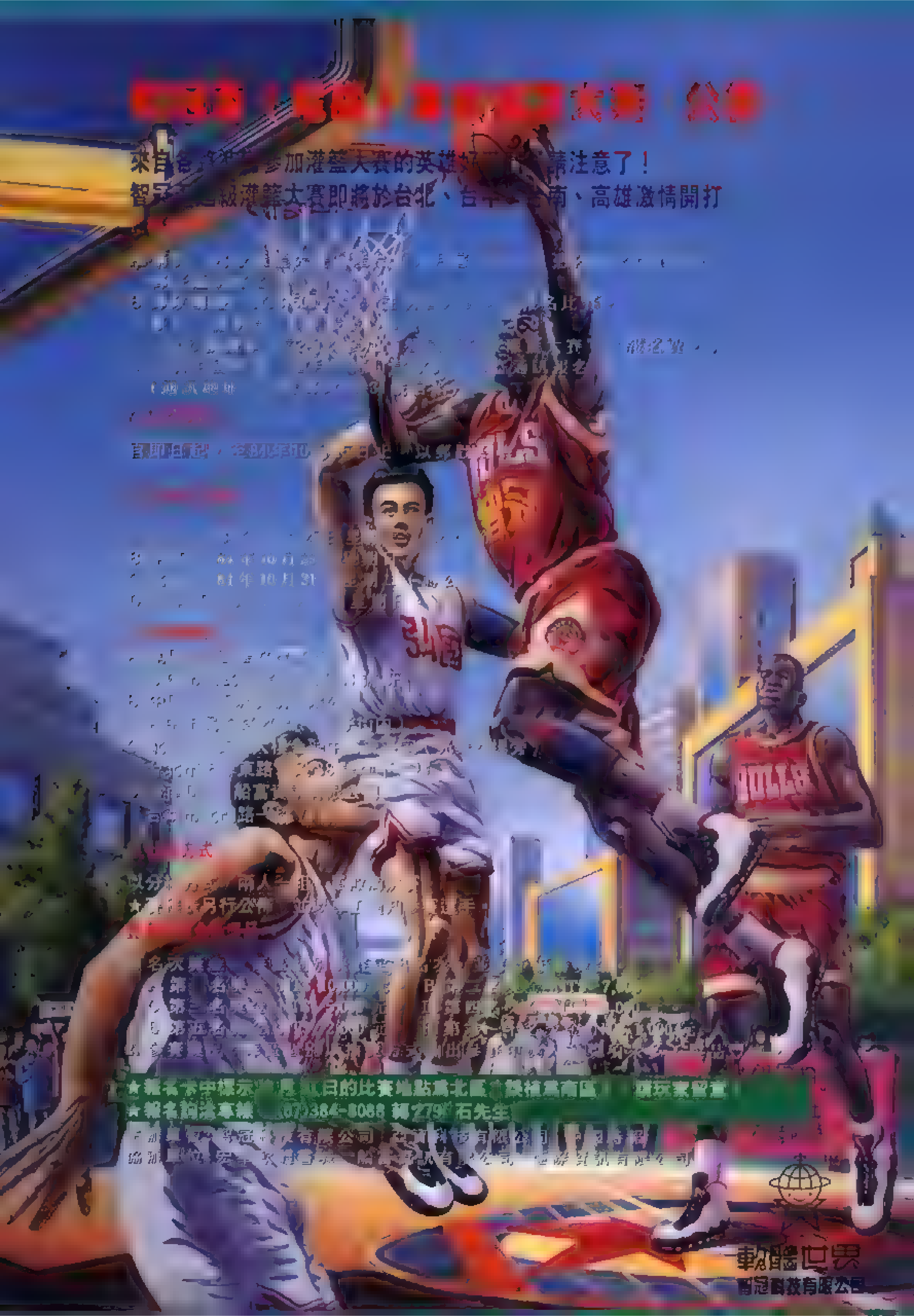
各大電腦門市、書局、漫畫店均有售。

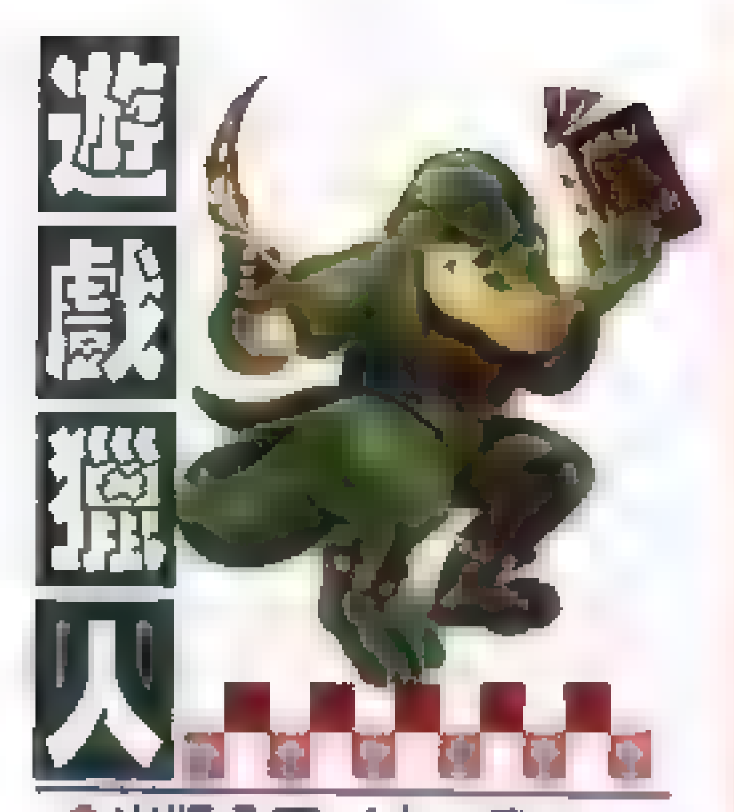
劃撥帳號：18064246
戶名：陳重慶

高報酬戰將




異星突擊
● 320X200 640X480 交替模式。
●玩家依自己作戰風格 挑選隊員。
●新穎的戰鬥操作介面以及震撼的視覺效果。
● RPG 地圖模式 場景科技感十足。
●故事情節精彩絕倫，結局出人意表。
新類型冒險遊戲
FAX


參加灌籃大賽的英雄
請注意了！
大賽即將於台北、台中
南、高雄激情開打
石先生
動腦世界
智冠科技有限公司



●出版公司／大宇

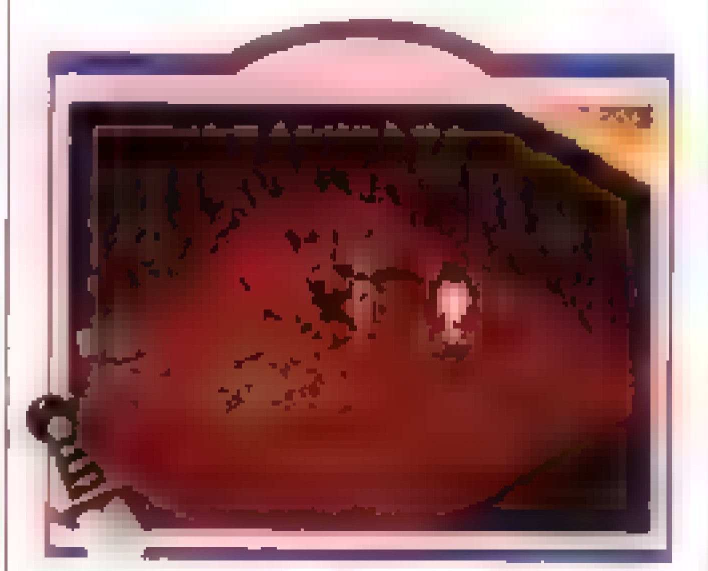
■本文作者／RXZ



民國八十四年六月二十九日，在中文 RPG 史上再次劃下一個令人激賞的驚嘆號，創造這個奇蹟的仍然是在遊戲界頗負盛名的大宇公司，從軒轅劍，破壞神傳說、軒轅劍II及楓之舞外傳，到現在的仙劍奇俠傳（以下簡稱仙劍），這一系列膾炙人口的中文傳奇 RPG 深深地觸動了玩家的心，筆者有幸為仙劍寫下評析文章，在此更以戒慎恐懼的心，盡個人所能，為各位玩家做一個徹底的評析。



由於筆者手上只有光碟版本，如果和磁片版本有出入的話，還請各位見諒，話說仙劍上市的時候，筆者人在台中，心想帶著一個大盒子也有點麻煩，乾脆回到嘉義後再去買，不料當筆者回家後再到電腦公司去時，老闆居然跟我說賣完了，天啊？！光碟版會如此暢銷，恐怕是其它遊戲望塵莫及的吧！筆者手上的這片光碟還是好不容易，在兩個星期後從台中帶回來的（這次不敢再鑽齒了）。



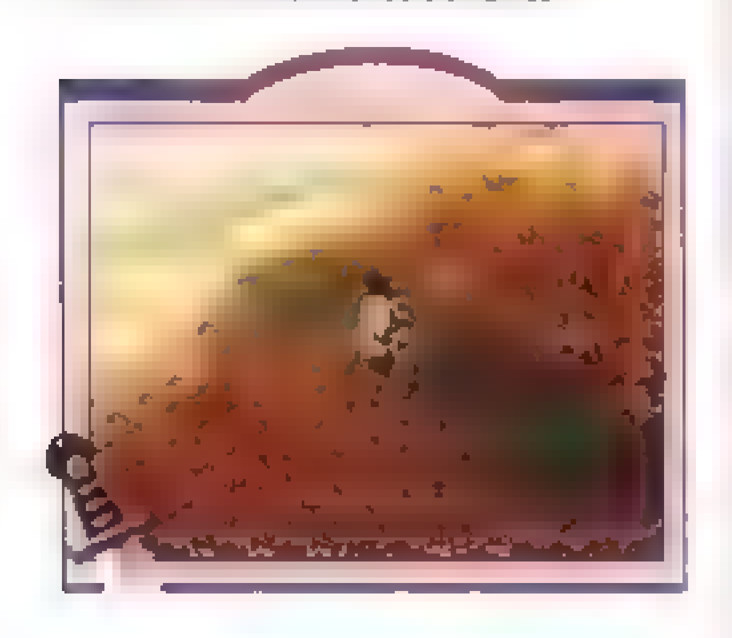
在去年的這個時候傳出了兩個 RPG 謠言，其一是妖魔道另一個就是仙劍，曾經有人預言，仙劍的問市將對國內現有的



RPG 環境產生莫大的衝擊，這個衝擊我們很快就可以看見，就這樣，筆者和各位玩家一樣，耐心地等候，一個寒暑過去，好不容易看到了仙劍的 DEMO，直覺告訴自己，「快了！」當然，當初沒有當機立斷買下來讓筆者為之扼腕，只好先把手上的稿子完成，突然接到要筆者做評析的電話，讓筆者又驚又喜（可以騙稿費可是又怕評得不好會被玩家K）。仙劍最引人注目的地方就在於它的回合式動畫作戰，在 RPG 中戰鬥是升級的必要手段，好的 RPG 會掌握戰鬥的節奏，讓戰鬥成為賞心悅目的事，以往我們也看過很多戰鬥動畫十分華麗的 RPG，但是，這次真的會讓玩家瘋狂，因為仙劍的戰鬥動畫簡直使人眼睛為之一亮，說炫麗奪目一點也不過份，雖然許多 RPG 也在法術（ or 仙術）



上面下過功夫，但是玩家總會受限於法力（ or 眞氣）點數的不足，不敢放手一搏，以致於空有法（仙）術而不用，不僅浪費遊戲資源也浪費你寶貴的金錢。而在仙劍奇俠傳中，只要戰鬥勝利，玩家的體力、仙術等消耗性參數都會回昇，如此一來，玩家不需要像郎中一樣，帶著大包小包的藥草、仙丹去郊遊，而且也可以充份享受仙劍中出色的仙術動畫，眞是大快人心！但是也因此遊戲變得簡單了許多，若干物品存在的必要性也有待考量。





除此之外，仙劍的戰鬥和過去的 RPG 不同之處，在於其人性化的戰鬥系統，第一個要提的是合擊，筆者猜想這個想法應是得自超任的超時空之鑰（目前超任有名的 RPG ），在仙劍中把超時空之鑰法術的合擊融入整體合擊，讓戰鬥變成整體行動，第二個則是感情，筆者想不出比較好的詞兒來形容了，戰鬥中如果同伴受到攻擊，有時候會互相支援，幫他（她）擋下敵人的攻擊，若是同伴倒下了，他（她）可能會怒髮衝冠，登時仙術或體力全滿，也可能手足無措，爲戰鬥添加了活潑的生氣與濃厚的感情，第二個是當主角配備改變的時候，其造型會有所改變，這在一般的遊戲中較少見，雖然做得並不完整，但是程式設計師的細心讓人十分佩服，還有一點是以往中文遊戲總是錯字百出，而仙劍這次很難得的只發現一個錯別字「近」，讓筆者感動了好幾天，因爲上面幾點，筆者認爲仙劍眞的爲 RPG 立下了嶄新的里程碑。



仙劍標榜的是文藝武俠 RPG ，在這之前的軒轅劍系列和天外劍聖錄也都曾經嘗試詮釋男女之間的情愛，雖然並沒有營造出感人肺腑的氣氛，但是在歷史考證和武功的領域上卻也獨樹一幟。仙劍與之前的遊戲相比眞的是青出於藍，在編劇的巧妙安排下，主角與三位女主角之間的情愛、分分合合，掌握得相當不錯，筆者在想，編劇要不就是小說迷，要不就是相當有經驗的人，不但是氣氛掌握得恰到好處，設計小組顯然相當清楚配樂的魔力，每次有感人情節的時候，總不忘從 CD 讀一段音樂，回憶過去的種種，生離死別的難捨，讓



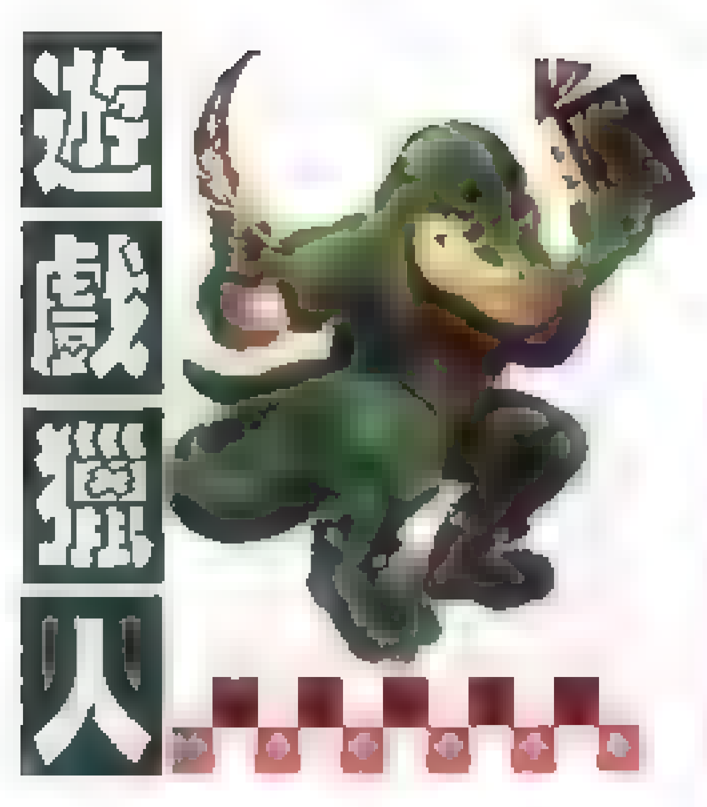
人情不自禁地沈浸在感傷中，把劇情和音樂緊緊地扣在一起，編



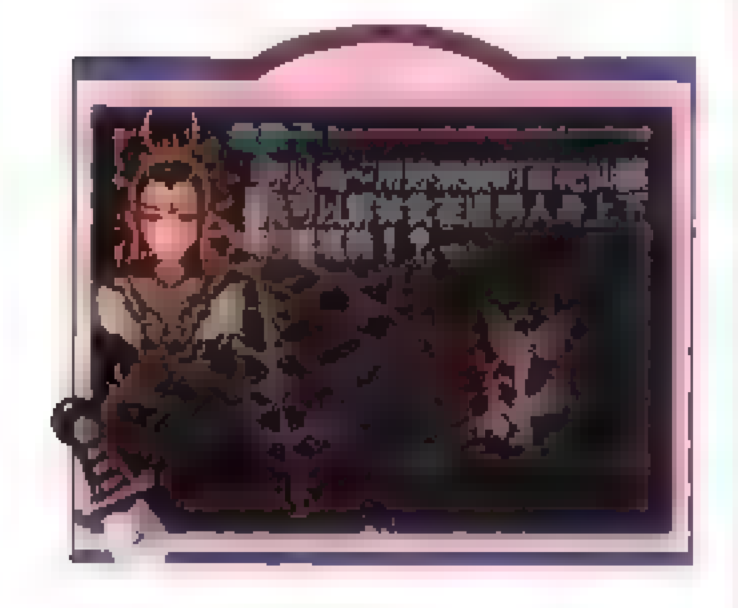
劇跟音樂的默契實在是太好了，CD 中所收錄的 8 首曲子端得是曲曲動人心弦，讓人忍不住回味再三，尤其是重低音的效果，簡直是帥呆了！而在武俠的領域中，則以招式華麗見稱，把 RPG 的戰鬥昇華成爲一種樂趣，甚或是一種藝術，是多少玩家的夢呀？筆者在此見到了 RPG 眞正引人入勝的魔力，有多少人爲它著迷呢？



在編織男女情愛的糾纏上，遊戲賦予主角鮮明的色彩，一如玩家在宣傳海報中所見的，有溫婉善解人意的趙靈兒、個性刁蠻的千金林月如和鬼靈精般的活潑公主阿奴，這三個女主角先後登場，在主角李逍遙身邊眾拱月般，同時對三個個性截然不同的女主角做不同的詮釋，雖然在深度上仍有待加強，但也非常地難得了，特別是另外幾段小插曲，如獵啃紫金葫蘆，似乎在感嘆商人重利輕別離，總督府一段人妖之戀，蝶精捨千年修行救晉元，桃花源一段，書生爲愛願成桃樹精，乃至於主角與趙靈兒的姻緣，



似乎都在印證那句「魔非魔　道非道　善惡在人心　情非情　慾非慾　姻緣天注定」，所以破鎖妖塔，取鳳凰蛋殼、麒麟角，都是為了救心愛的人一趙靈兒，遊戲在這裡也預留伏筆，三十六隻傀儡蟲很可能是為了救林月如，說到這個，筆者覺得那個試煉窟有點神魔之謎（日本有名的



RPG　勇者鬥惡龍系列，被改寫成漫畫，在熱門少年中有連載）中破邪迷宮的味道，越往下走好東西越多，不過怪物也越來越強，差點讓人招架不住，而且喜歡逛迷宮的玩家，在仙劍中一定可以滿足被虐待的快感，原因是仙劍的迷宮之多之大，在國內的



RPG　中似乎無人出其右，當然它的變化多端、美不勝收也是首屈一指的，特別是在試煉窟的迷





宮中，要在洞窟中找出通往底層的路，並不是那麼地容易，當然這個迷宮是不需要完全逛完的，不過喜歡強力法術的人，最好有心裡準備，因為在迷宮的最下層有個強的法術在等著你喔！劇情的部份著實令人激賞，在遊戲進行的過程中，緊湊的節奏，深深地吸引玩家的心，透過那本漂漂亮完整的彩色說明書，玩家可以遨遊在仙劍所架構的武俠世界裡，整個故事內容也十分地完整，其中更牽扯出一段過夢（回到過去）的劇情，也頗耐人尋味，比較會引人非議的地方是遊戲默劇式的結局，如果要讓玩家心裡癢癢的話，筆者相信這種結局是讓玩家開始存錢等仙劍II的最好方法，但是有個明顯的結局是玩家的心願，那麼多漂漂的妹妹愛慕著我們的逍遙哥哥，結果卻沒有半個陪在他身邊，實在是說不過去，對於仙劍的劇情，筆者給它的評語是刻骨銘心。

在仙劍中，筆者第一個領受到的，是美工群的卓越畫工，仙劍的成功，畫面的助益可說是非同小可，除了戰鬥、過場動畫，

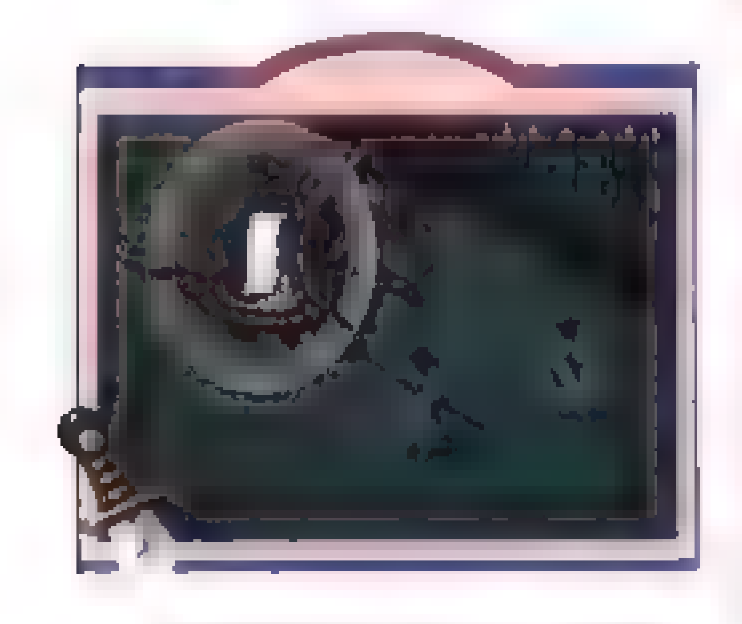


可愛的人物造型、壯麗的天然景觀、千奇百怪的物品可以說是面面俱到，不過筆者對山洞中的迷宮頗感頭痛，因為畫面實在很暗，如果能有照明的物品或法術是不是會好得多呢？（別叫我拿手電筒）迷宮的數量之多、運用心思之巧妙也是難得一見，幸好仙劍的迷宮並沒有刻意刁難玩家，筆者是最不喜歡畫地圖的了，值得一提的是，戰鬥中的背景會隨地點不同而變，有些仙術，像雪妖、火神也會改變背景，看起來非常耀眼燦爛，在畫面上所有的東西，感覺上都比其它的　RPG　大了許多，所以可以看得很清楚，特別是美女，在仙劍中幾乎所有的女人都稱得上是國色天香，不知道她們是不是同一個父母生的，怎麼覺得好像同個模子刻出來的一樣，要是筆者也能遇上該多好，啊！幸福的李逍遙！雖說



景物變大了，不過有些地方，如果能夠加上指標，找起來也不會那麼累人，像藏在養雞戶後面的麒麟洞，筆者差點找的發瘋，這是美中不足之處，也許是景物太

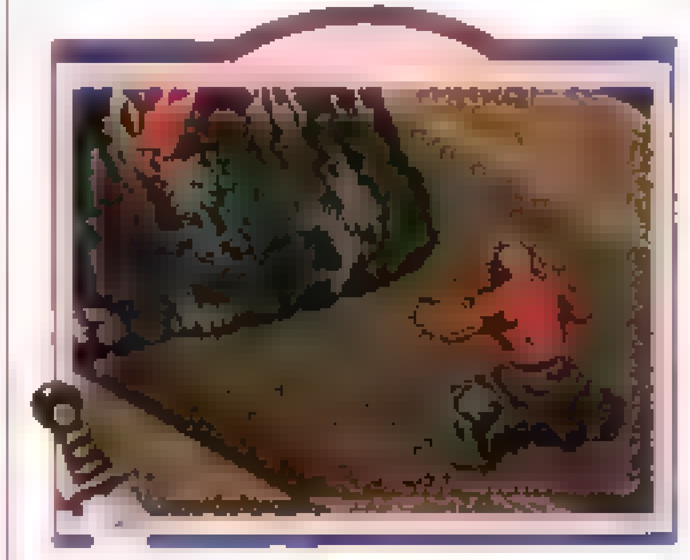
引人入勝了，讓筆者沒注意到也說不定，哈哈！比較掃興的是，仙劍還是有許多 BUG，最明顯的就是存檔後（跳出遊戲）取檔重來時，第一個人物的經驗值會變成 0，筆者猜想大概是程式設計師把隊伍全滅後自動取檔的部份，和正常取檔混在一起了，有許多 RPG 遊戲都會在隊伍全滅後，自動回到上一次存檔的地方，然後把玩家的金錢減半，和經驗值減少有著異曲同功之妙。在存檔上也看得出遊戲體貼之處，以前總爲了不知道存在那一個檔傷腦筋，在仙劍中把存檔次數做上編號，如此一來玩家就可以很快地銜接上一次的最後存檔了，對筆者這種神經粗的人，實在是種福音。



前面筆者已經大致上提過 CD 音樂，因爲遊戲可以同時支援數位音效、MIDI 音樂以及 CD 音源，讓筆者樂得了頭，不過奇怪的是在 SB16 上只有數位



音效，聽不見背景音樂，筆者抱著姑且一試的想法，用 GUS 模



擬 Roland Sound Canvas，關掉 SB 的模擬功能，結果…傻呆了！雖然背景音樂也不錯但是和 CD 音源直接輸出的效果就差遠了，在數位音效方面表現也還不錯，只不過用得太少了，大多集中在戰鬥中，像串場的動畫應該也可以加上數位音效，讓乘風而去的呼嘯聲從耳邊飄過，下雨的淅瀝流水，轟隆雷聲把媽媽嚇醒（收衣服啦！）最好是對話也能語音化，令人遺憾的是，遊戲的 CD 音源，只有有在特定的情況下才聽得到 CD 音樂，可能是這個緣故，CD 音樂聽起來格外感人（聽說磁片版的也不差），其實在 CD 上做同步輸出（畫面、訊息和音樂、音效）並不容易，原因是 CD ROM 不夠快，所以程式功力和經驗就變得很重要，因此，雖然仙劍還沒有辦法做到這個程度，我們也不忍苛責，不過筆者（相信所有的玩家也是如此）希望，在仙劍 2 的時候，在硬碟裡只有配備設定檔，或者，在 '95WINDOWS 的架構下，是個純光碟遊戲，讓我們一起爲仙劍 2 催生，爲遊戲設計小組狂徒，工作人員致上十二萬分的謝意，因爲他們的努力，將中文 RPG 推向一個全新的領域，建立了中文 RPG 的新典範。





COW BOY

承襲大宇古裝武俠遊戲的傳統風格，精彩有趣的戰鬥設定，纏綿悱惻的愛情交織成一篇華麗的史詩，小缺失能再改進的話，遊戲會更臻完。

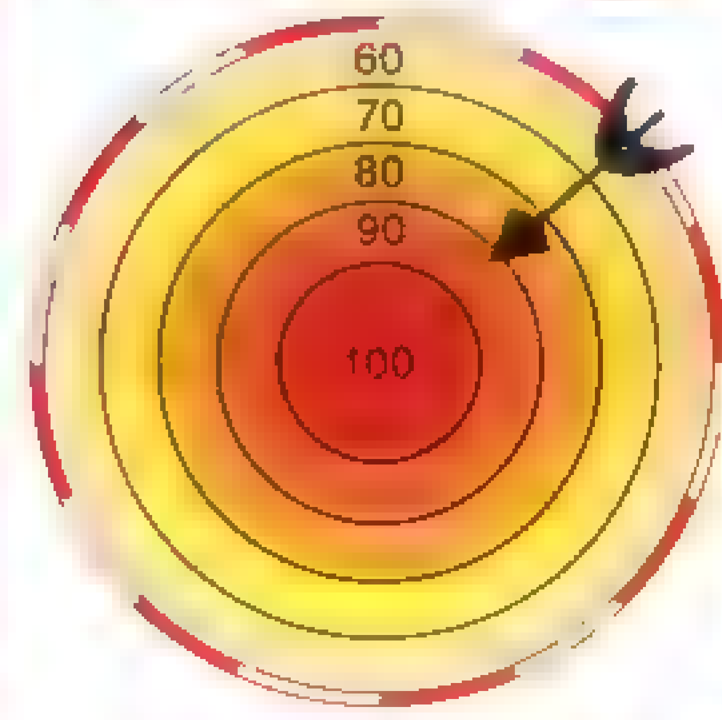


CYBER

引人入勝的劇情和變化多端的視覺效果表現得可圈可點。惟迷宮部份過於龐大，易讓人感到繁雜。



就國內遊戲水準而言，本遊戲無論在設定，劇情、畫面及音樂上，皆屬上乘之作，不過在迷宮方面則令人頗有微言，另外在法術的分配上也不夠平衡。



遊戲獵人





劍留痕

●出版公司／松崗

■本文作者／Lucifer

所有的遊戲設計者和評論者都應該知道，擁有史上最困難的謎題、號稱歷史考據詳實，或是最接近現實生活的角色扮演遊戲；都不足以讓玩者喜歡上它，重要的只是一個很抽象的字眼—「好玩」！角色扮演遊戲最重要的還是要好玩，玩者在遊戲中所要追求的是在現實中無法實現的夢想與成就感，也借此得到心靈上的舒發，但是如果玩者在遊戲的過程中得到跟真實生活中一樣多的挫敗感，一樣多的不快，那麼這個遊戲距離「好玩」，恐怕還有一段距離。「劍留痕」就是這樣的一個典型。



永劫的現世

在北歐神話的傳說中，天神奧丁為了獲得智慧之泉的力量，犧牲了一隻眼睛來換取；眾神居住的 ASGARD 仙境是一個沒有歡樂的地方，眾神了解有一天一股他們不可抵抗的力量會摧毀他們，在善與惡的爭戰中，善的一方絕對沒有辦法獲得勝利，但是眾神仍然要奮鬥下去，這可以說是人類史上最陰鬱的思想，「劍留痕」這個遊戲中帶有濃厚的北歐血統，所以在這個遊戲中，玩者得到的體驗也絕對不是那麼愉快的。「劍留痕」是阿卡尼亞系列的第二部，它是自德國最受歡迎的角色扮演遊戲規則 DAS SCHWARZE AUGE所改編來的，由於筆者盡了全力也沒有辦法找到這個系統的相關資料，再加上筆者也不懂德文，即使找到了網路上的相關討論區也沒有辦法閱讀，所以有關它改版的成不成功的這部份，恐怕沒有辦法比較，實在非常抱歉。

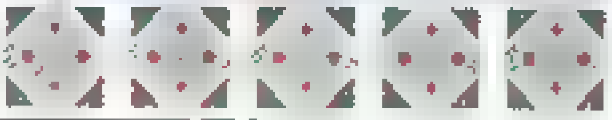


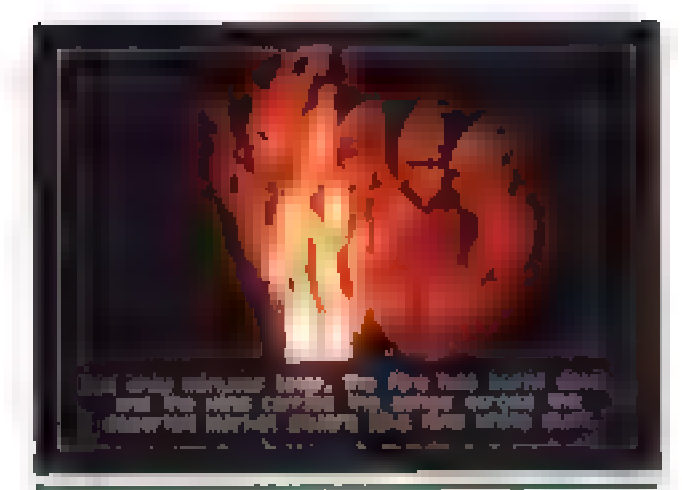


模擬？角色扮演？

「劍留痕」非常令人驚歎的就是它龐雜的屬性系統，讓我們先從創造人物開始說起吧！遊戲一開始，玩者可以選擇新手級或是進階級的遊戲複雜度，前者的自由度有限，但卻不必一項一項的調配極度繁瑣的技能和屬性搭配，後者可以完全自行掌控人物的每一個細節，可是卻需要相當的耐心，這個選擇可以說是非常的體貼玩者，讓所謂的 DIE HARD RPG 迷們和初入門的玩家都可以進行這一個遊戲。而在人物的屬性設定這一方面，筆者拿最複雜的進階級來作說明好了，玩者可以在人物創造的階段選擇手動分配屬性點數或是由電腦自動分配，而在選擇了其中一種之後，便可以選擇適當的職業（當然每一種職業也有它的屬性要求，再進行進一步的屬性調整以及技能的訓練，詳細的過程筆者就不再贅述了。）在屬性系統方面，這個遊戲十分特殊的是有所謂的負面屬性的設定，如迷信、懼高症、封閉恐懼症、貪婪等，而說明書裡面也都有針對這些屬性的說明，但是只有一個問題—這些設定到底在遊戲中扮演了什









麼樣的地位？是讓角色在地下城中表現較差嗎？還是讓角色在面對財寶時會做出錯誤的抉擇？天知道遊戲中到底有沒有這樣的設計！而在它複雜的屬性列表下，真正能派上用場的到底有多少？這是一個移植大多數人不熟悉的角色扮演系統的難題，也是玩者的困擾。筆者的感覺是裡面有許多的法術和技能都是"進化的殘渣"，就像人類 DNA 中有 95%的部分沒有任何的意義，這些屬性、技能、法術也只是移植的結果所殘留下來的部分，其實對這個遊戲的進行一點影響都沒有，只是因為原來的系統中有，所以也就原封不動的搬過來，這對玩者而言實在是不必要的負擔，其實也是可以避免的。

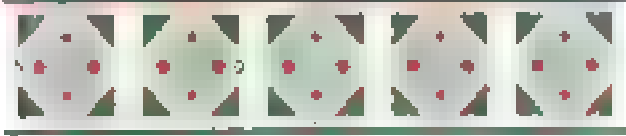


讓我們來談談「劍留痕」的聲光部分的享受吧！就以筆者手頭的光碟版來說，它跟磁片版不同的地方是在它有所謂的全程語音，在過場動畫上有多出來的配音部分，而在施法的時候則有每個法術的德文（我猜吧）讀音念出來，感覺起來相當的酷，在戰鬥時的音效也相當的逼真，不管是野獸的嘶吼聲，或是敵人的哀號聲、兵器的撞擊聲都可以配合作戰的感覺，可說相當稱職。而在筆者的機器上，一剛開始的音樂非常的撼動人心，十分有北歐人豪邁的感覺。而美工的部分則只能說是差強人意，人物的神情會隨著狀況而改變，但是他們的樣子都糊糊的，沒有什麼特色，荒野旅行時的景色也就是一幅大地圖，在城鎮中和地下城的景色則是同樣的糊糊狀，不值一提。不過因為其實它的重點不是擺在圖樣精美上，所以以 RPG 迷的眼光來講還算過的去，只是"很有改進的空間"。

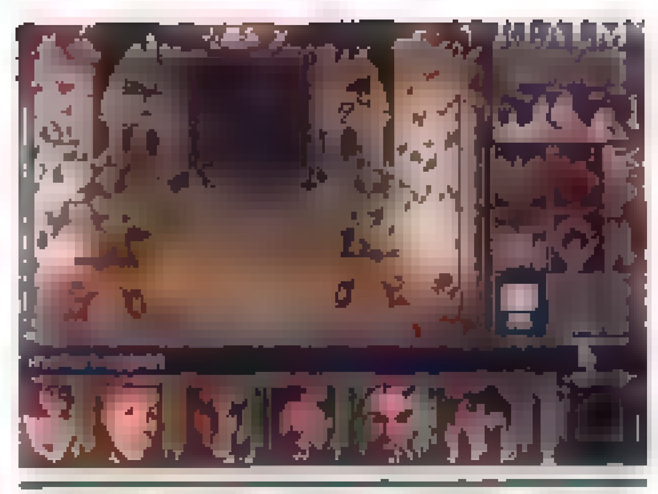


特異獨行之處





既然是由德國的角色扮演遊戲改編的，自然這個遊戲也會有它的特殊之處，首先是它對於作戰時擊中敵人的判定相當嚴格，玩者的角色即使在升至相當高的等級之後，還是會出現非常多的失敗、誤用（這可能會讓武器傷到自己，同時也讓敵人多一次攻擊的機會），作戰耗時相當久除了因為本身是相當複雜的系統之外，這個嚴格的攻擊判斷也貢獻不少。作戰時的過程是以戰略性的回合制來設定的，玩者可以藉由包夾的方式來讓敵人在攻守上都變得相當脆弱，如果玩者不想





要為了打幾隻大甲蟲花去太多的時間，那麼可以選擇電腦戰鬥，可惜人工智慧發展至今仍然不可避免的狀況是，即使你是與實力相差極大的隊伍作戰，你可憐的隊員還是有可能莫名其妙的魂歸離恨天，所以筆者大部分的狀況還是選擇花比較多的時間來手動作戰，也才能占到比較多的便宜。另外在晚上紮營時，玩者可以採摘野外的藥草或是進行狩獵，而這些採摘回來的藥草除了可以直接當作藥劑之外，還可以藉著煉金技能和器材的幫助來製造出武器用的毒藥或是許多特殊的東東，這個的確讓玩者能夠感覺到這個系統設定的完整。而也很特殊的地方是，遊戲中也有許多種類的疾病設定，可能是傷口感染，也可能是受了風寒，最危險的是會彼此感染的狂犬病，這些突發狀況再加上吃飯和喝水的問題，可說是讓玩者閒不下來，有些





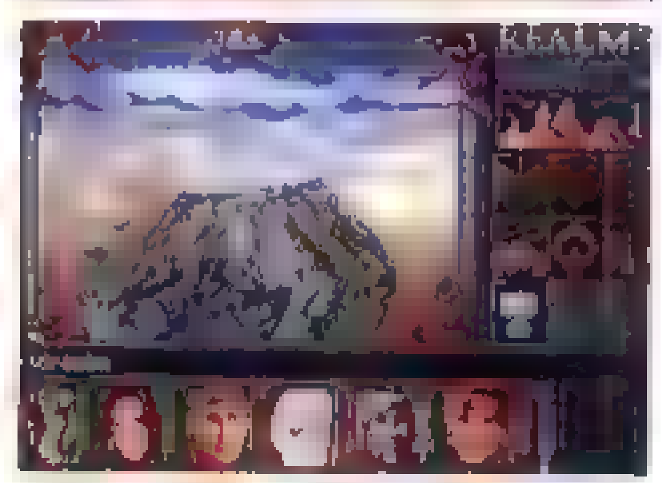
時候還真的會因為走投無路而被迫要重來呢！它另兩個讓人稱道的地方是，地圖系統和自動筆記記錄系統，地圖上面容許玩者自行標記特殊的事項，而且只要在同一個城中，去過的地方都可以





在地圖上藉由移動游標來將隊伍傳送到那個地方去。而且遊戲中也附有自動的大事記錄系統，會將所有特殊的重要事項給自動記錄下來，玩者也可以自己加上自己的筆記，再加上還有方便的關鍵字搜尋系統，可說是十分替玩者著想的設計。

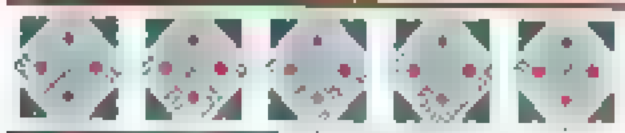






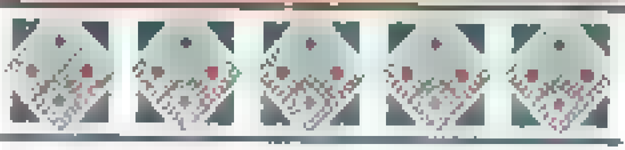
筆者大概的翻了一下中文手冊，發現德文部分的測試者有十個人，英文部分的測試者有十一個，在這麼大陣容的測試群之下，竟然還會讓筆者產生這麼重的挫敗感，實在是非常不簡單的一件事，遊戲裡面可以讓玩者卡的死死的地方不在少數。就以地下城中的開鎖來說，有些時候拼命試到死都打不開的鎖（這不是開玩笑，你的角色真的可能因為開鎖太多次打不開而摔斷到昏過去！），重玩之後卻莫名其妙的一下子就打開了，筆者實在不清楚遊戲到底是用怎麼樣的公式來計算這一部份的。在矮人礦坑的地方，玩者可能因為進入某個地方之前沒有找齊裡面需要的東西而被困死在裡面，而且這個事件的發生完全沒有預告或是暗示





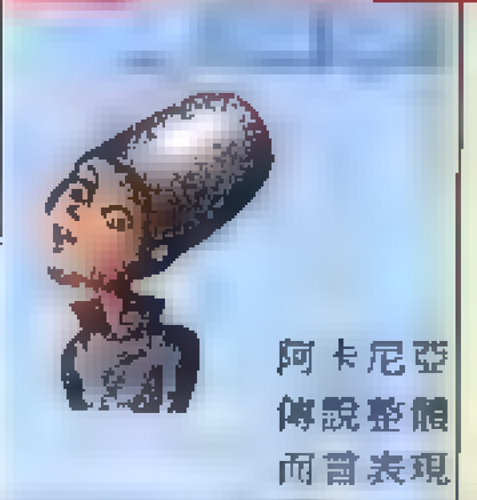
，同樣的地點如果玩者不慎把所有的火把都用完了，"嘿！"，再見！你玩不完這個遊戲了，沒有火把就沒有辦法驅動某個機關，而且這個結束前無法出去的地下城中也沒有火把的補充，玩者





就只好困在這裡出不去了。如果你運氣不好，沒有存檔，就只好全部從頭再來。如果玩者在找到一個魔法水袋之前，就把排水的開關打開，玩者就必需要面對渴死或是沒辦法玩完這個遊戲的結果，而且筆者要再強調一次，玩者完全是在不知情的狀況下被陷害到這個地步的。這種極度讓玩者不滿的設計應該早就在設計過程中藉由和測試者之間的互動中被挑出來才對，況且這些狀況都是相當尋常的作法之下發生的，並不是什麼特殊玩者的個案，以一個成熟的設計小組來說，推出這麼多可能讓玩者在不知情的狀況下被卡住的遊戲，是非常重大的疏失。如果設計小組的理念還是留在，讓玩者不斷的重提進度以便加長遊戲的進行時間的等級，那麼這種設計理念很遺憾的還只是停留在石器時代，必然不會受到歡迎。





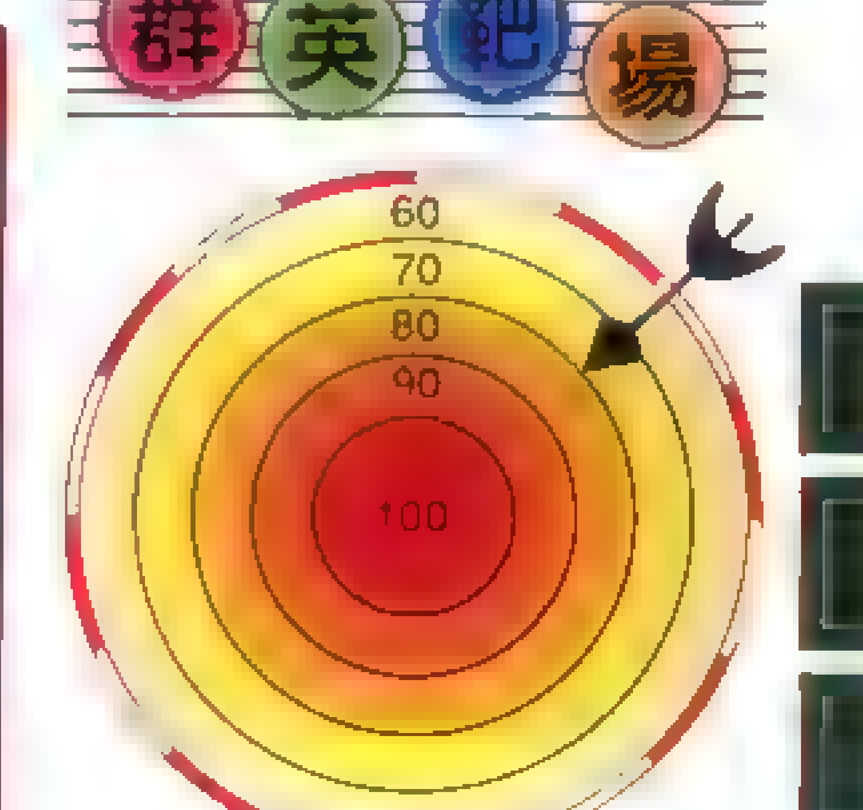
阿卡尼亞傳說整體而言表現並非很差，惟在某些部份有著太過詳實的設定，反而降低了遊戲的親和力。

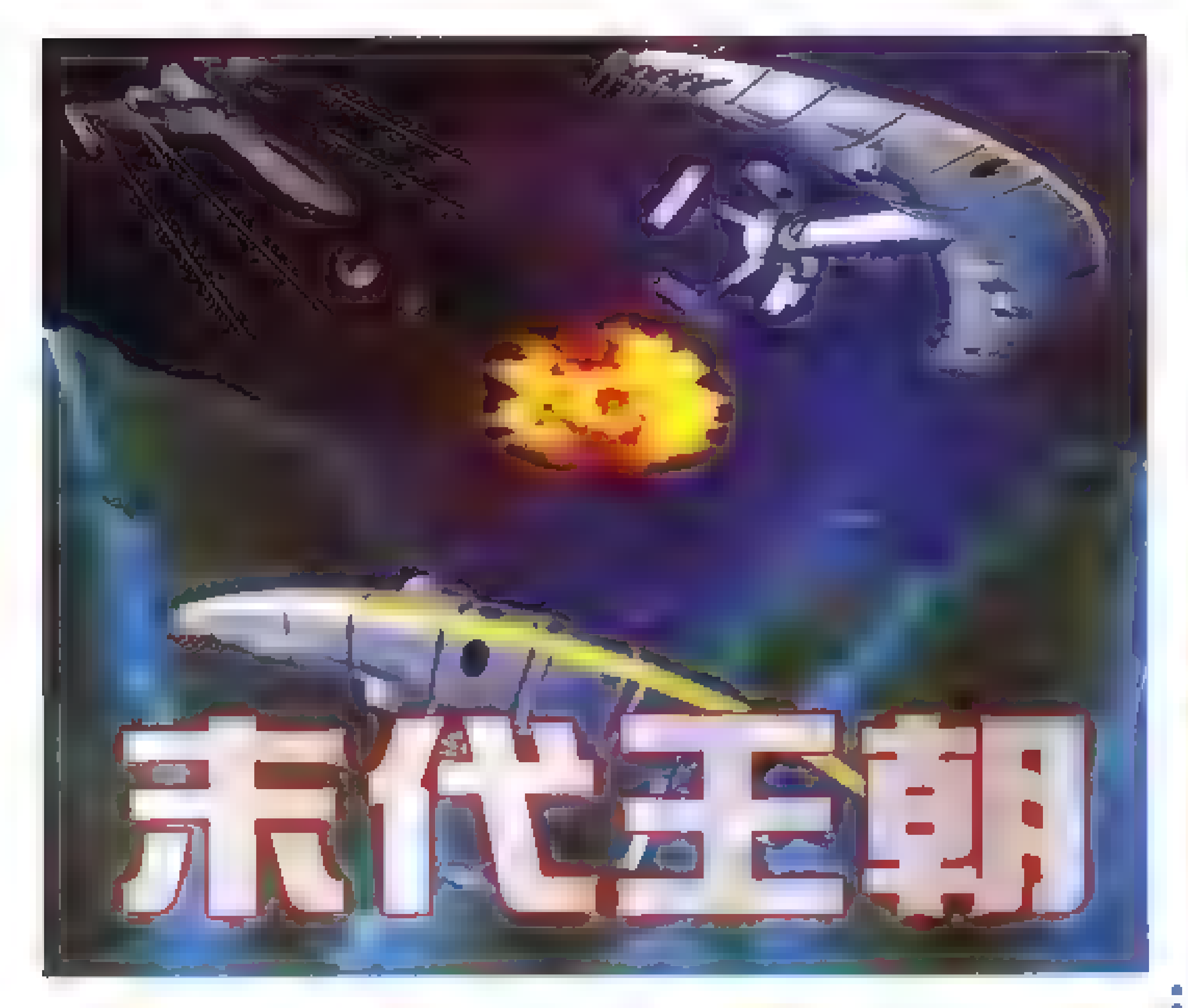
CYBER

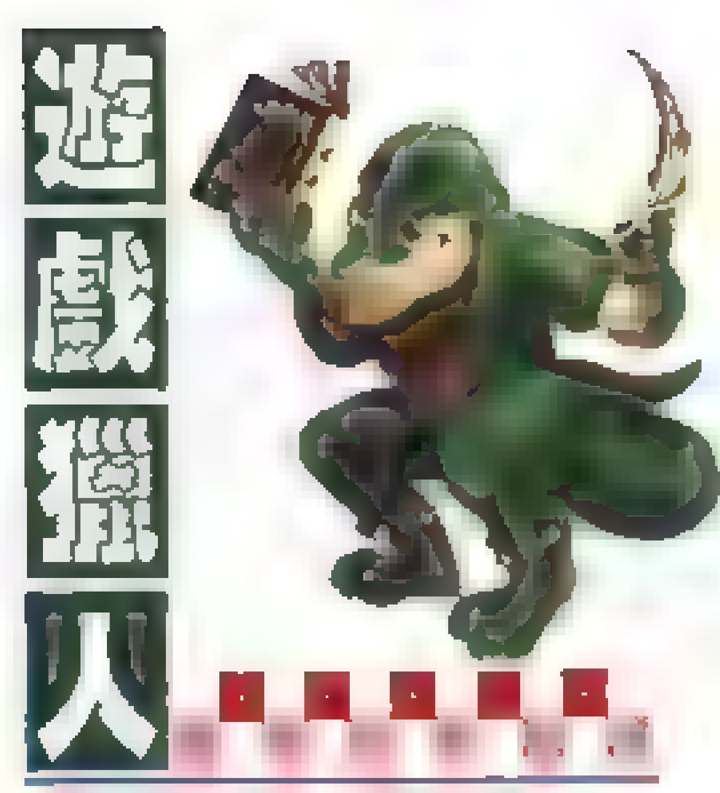


遊戲設計的非常體貼玩者，預留了彈性空間，開始進行遊戲時玩者能自由的設定人物的屬性，戰鬥時的音效也相當逼真！

屬性設定較為複雜，雖然可更具有真實感，但是會使得一般玩家望之卻步；音效方面表現得相當好，但在畫面方面則不太理想。



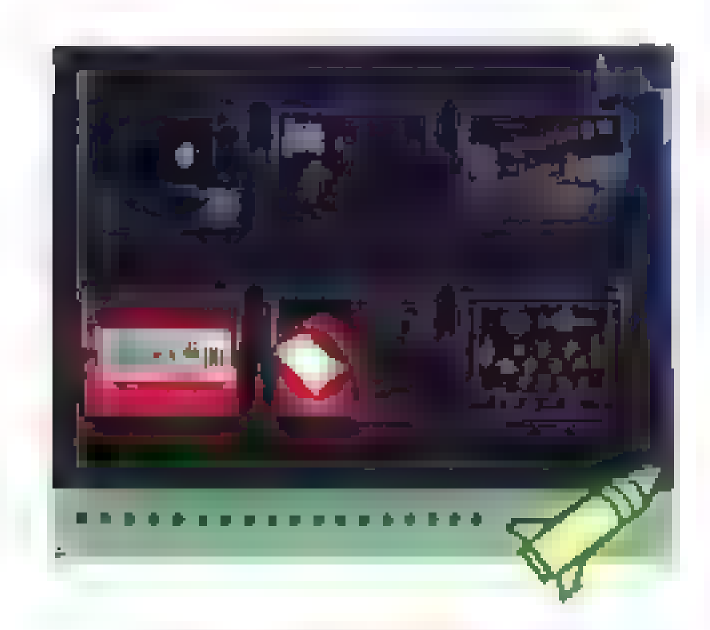




出版公司／第三波

本文作者／胡國愷

自從SIERRA去年向Microsoft伏首稱臣，投向Windows的懷抱後，清一色的遊戲都得在Windows下執行，而這套「末代王朝」（The Last Dynasty）也不能免俗的順應這股潮流，不過奇怪的是，在幾檔強片推出之際，SIERRA似乎沒有幫這套「末代王朝」強勢宣傳過，國內外的遊戲雜誌也甚少見過其相關報導，在沒有任何徵兆下，就這樣推出了「末代王朝」（嘿，反倒是廣告打得凶的遊戲，還沒見其半個影子！）。

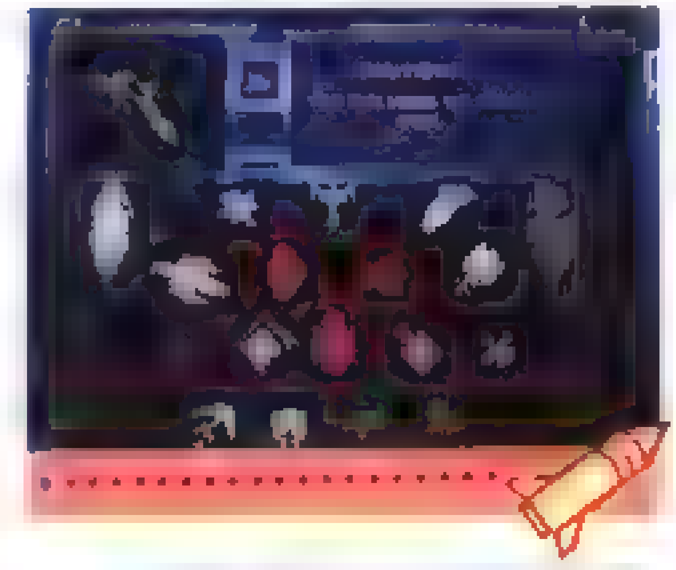


故事的起因是由於主角－麥爾（Mel）發現自己是末代王朝（Last Dynasty）的繼承王子，而該王朝，目前正被一個邪惡的暴君-Iron所控制，為了對付這個宇宙大壞蛋，主角不惜違逆父親的忠告，和其一同長大的摯友－多克（Dok），組成反抗軍，甚至和宇宙海盜結盟，企圖推翻Iron的控制和摧毀其基地，並且尋回該王朝一個特殊的裝置－終極知識（Ultimate Knowledge），因為只要擁有了終極知識，誰就能掌握宇宙的神秘力量。

筆者在安裝這套遊戲時發生了一個小麻煩，理論上，只要鍵入SETUP即能將遊戲迅速安裝並且設定完成，進行安裝前，程式會先偵測硬碟的容量是否足夠容納本遊戲，納悶的是，筆者硬碟C明明還「殘餘」480MB的大容量，但程式偵測後卻老是顯示硬碟空間「不夠」的訊息，不得以，只好將遊戲安裝至D磁碟機（硬碟D剩餘300MB），雖然這不是一個很嚴重的問題，只是真的讓筆者一頭霧水，因為我

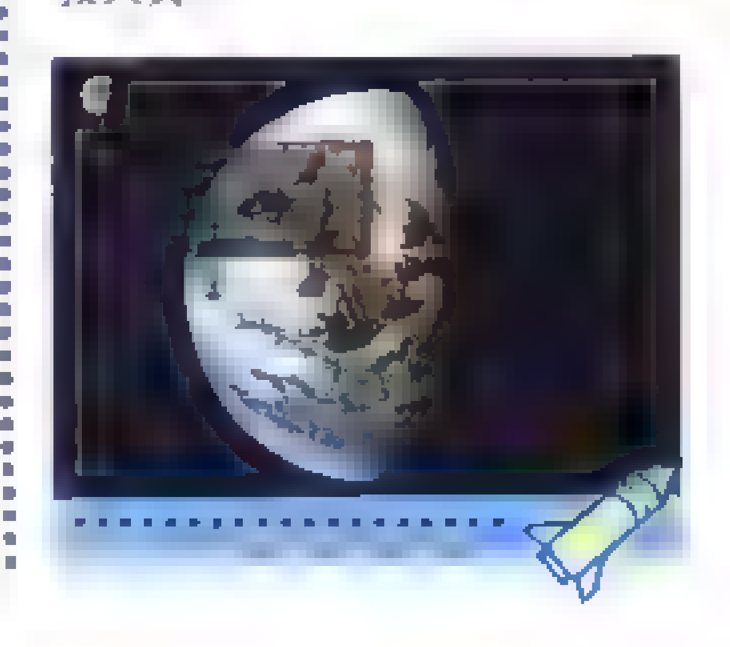
直以為是本身的設定或者是硬碟有問題，沒料到只是安裝程式的誤判。

「末代王朝」是屬於空戰和冒險相結合的遊戲型態，既然有空戰的場面，總不能在Windows下滑鼠來折磨自己吧！而原本Windows並沒有內建搖桿驅動程式，所以遊戲安裝完成後，得自行手動將光碟片上的搖桿介面程式拷貝到WINDOWS\SYSTEM的目錄下。



遊戲進行之初，會允許玩家選擇是否要先練習空戰的場面，之後，緊接轟轟烈烈的星際大戰隨即正式展開。搖桿的儀表板上

共有35種功能，不過可不要看到這些繁複的按鍵就被遊戲嚇到，實際上空戰時只要懂得移動、射擊、追蹤等幾個要領即可將敵人給擺平。不過，請記得，並不是每個空戰的過程都得將敵機摧毀才算過關，「末代王朝」也是一個按照劇情發展的遊戲，有些關卡負責護送、有些得負責拯救人質。





譬如飛往 Ridach 這個星球，玩家可不能直接飛進去，因為在星球的外圍有一個間諜衛星 Changer守護者，若是貿然闖入，任務即失敗，所以開始時，玩家會看到一段動畫，提示你如何通過這區域，亦即等一艘貨船飛來，然後偷偷尾隨其後，但妙的是，朋友玩到這關時，一眨眼貨船即出現，筆者足足等了 33 分鐘後，在星球附近繞啊繞，最後貨船才姍姍來遲。

其實玩家也不用擔心空戰目的為何，遊戲有一個求助畫面（HELP），這功能可以提示玩家目前的遊戲目的，而且這功能每關都可使用，即使處於冒險場景時，提示功能依然有效。



空戰中敵機 AI 的設定並不算高，只要適時滑到敵機的屁股後，就可以很容易的鎖定，但敵機群似乎很懂得「人海戰術」的應用，常常一大群飛出來讓筆者不知所措，譬如 MEN 這星球，敵機雖然很容易擊毀，但數量多，有時根本難以應付，該關中還有一個會干擾飛機的雷達，讓玩家座機的雷達暫時失效，想要在空戰中來去自如，適時選擇武器切換還蠻重要的，座機上的雷射光是沒有限制的，而火箭呢，則是隨關卡不同，數量也會增減（約五、六枚左右），火箭這玩意實在太好用了，電腦自動會幫您 LOCK 敵機，也會提醒你發射的時機，可惜就是數量有限，筆者無法任意發射，其實若火箭數量沒有限制的話，那麼玩者幾近和無敵相仿，但如此一來，便喪失了空戰的樂趣。



說真的，這遊戲在空戰的部份，和「銀河飛將 Ⅲ」系列很像，也都有大量的真人演出串場，不過就格局而言，並沒有前者般的宏偉，動畫影片小小的擠在小塊區域內，全螢幕演出的機會並不多。倒是遊戲中的靜態畫面讓筆者嘆為觀止，640 × 480 256 色的解析下，圖形繪製的有如照片的水準，緒風和「遠離地球」（Outpost）相仿，靜態畫面處理的相當華麗。

空戰畫面也可在同樣的解析度下進行，在筆者 DX2 66、16MB RAM 和四倍速光碟下跑起來還蠻順的，至少「銀河飛將 Ⅲ」空戰中筆者開啟 SVGA 後，畫面跳格很嚴重，而在「末代王朝」中跑得很不順，不過兩者並不能相比擬，因為後者的視野和造型比較小，變化性也比較少，多方面犧牲下，自然提昇了顯示的速度（WinG 圖形處理介面也發揮了些功效）。

遊戲玩到第二片（「末代王朝」乃兩片光碟片）時，即切換為第一段的冒險遊戲，很單純，就是一個太空冒險遊戲，玩家得先在這地方的第一層一路上到第三層，然後摧毀 Iron 的複製人



，不過可不是如此容易就進到第三層的，路上有許多謎題待解，譬如說玩家得將找到了環和磁卡，再將磁卡放入閱讀機後，轉換成自己的 ID 卡，才能通往二層，而在第二層中，範圍稍大一些，玩家得想辦法開啟第三層的大門，這時你就得四處閒逛，四處蒐集有用的物品。在冒險場景中，玩者要是做錯事情，也是會陣亡的，不過遊戲提供了一個「繼續」的機會，會自動回復上一步動作，只要是冒險遊戲迷，自然會喜歡這個解謎的部份。



不過對動作射擊類型的玩家們，恐怕就不是很合胃口了，幸好關於冒險場景，遊戲提供你自動跳過的功能，要是玩家卡住了，或是不想浪費時間解謎想直接進入空戰畫面，只要從功能選單中選擇「Adventure/combat」即可進入下一個空戰場面。不過你也別太高興，以為擺脫了解謎的夢魘，因為您想過關、欣賞結局的話，還是得完成冒險場景的部份，而先前跳過的部份，遊戲會自動幫玩家記錄下來，可隨時再回到這個場景。

遊戲的操作介面很不錯，每個指令和用途都有提供線上解說的功能，太空座艙儀表板、地圖和戰機等的介紹、小字滑鼠、鍵

般的控制都鉅細靡遺，你甚至可以將手冊丟再一邊都沒問題，遊戲中隨時可以查閱這些指令和動作。船艦座艙的功能雖繁複，但玩家可以自行選擇是否要開啟，而開啟的視窗是以虛擬的方式貼在抬頭顯示器上，且更允許玩家更改顯示的設定和模式等等。

空戰中，遊戲會自動替玩者記錄該戰役，而進行冒險遊戲時玩者得手動存檔，但不用擔心因忘記存檔導致陣亡，這些友善的操作介面讓筆者相當讚賞，也給予很高的評價。

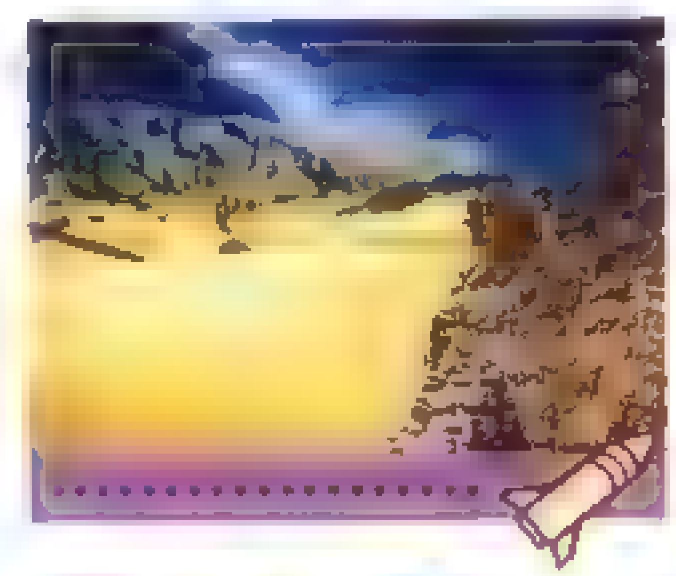


遊戲中的音樂和音效貫穿全場，舉凡主角於冒險場景中的跑步聲、踏上樓梯的嘎嘎聲、開門聲和主角的獨白等，錄製的相當清晰也都在水準之上，空戰時的音樂也沒閒著，印象中有幾小節和侏儸紀、星際大戰的旋律相當類似，只不過空戰時背景音樂的氣勢並不很磅礡，給人一種柔性的感覺。

全程語音大概是國內玩家比較頭大的一環，怪哉，自從SIERAA投效視窗環境後，遊戲中不乏全程語音，諸如「國王密使VII」、「古靈精怪大冒險」等，「末代王朝」也不例外，但以上皆有共通的毛病，沒有字幕，也根本不能開啟文字字幕（「國王密使」除外，將音效卡驅動程式拿掉後自然會有字幕！），或許對英語系國家的玩者而言，這不算是個毛病，反而會相當習慣，只是遊戲外銷到國外後（尤其是台灣），非得強迫每個玩者用力去聽，幸好筆者經過這幾年遊戲的薰陶，跟上對話的速度和聽懂八成劇情也不成問題，但問題是，先前國內玩家遇到生字，還可以查字典，但現在可不行了，玩遊戲學英文是一件很好的事，但連字幕都沒有，這真的考驗國內玩家的功力了，難道SIERRA往後的遊戲都會取消字幕嗎？唉！不，若是的話，實非一般國內玩家所願，如此一來，玩家對遊戲接受的程度自然會銳減。

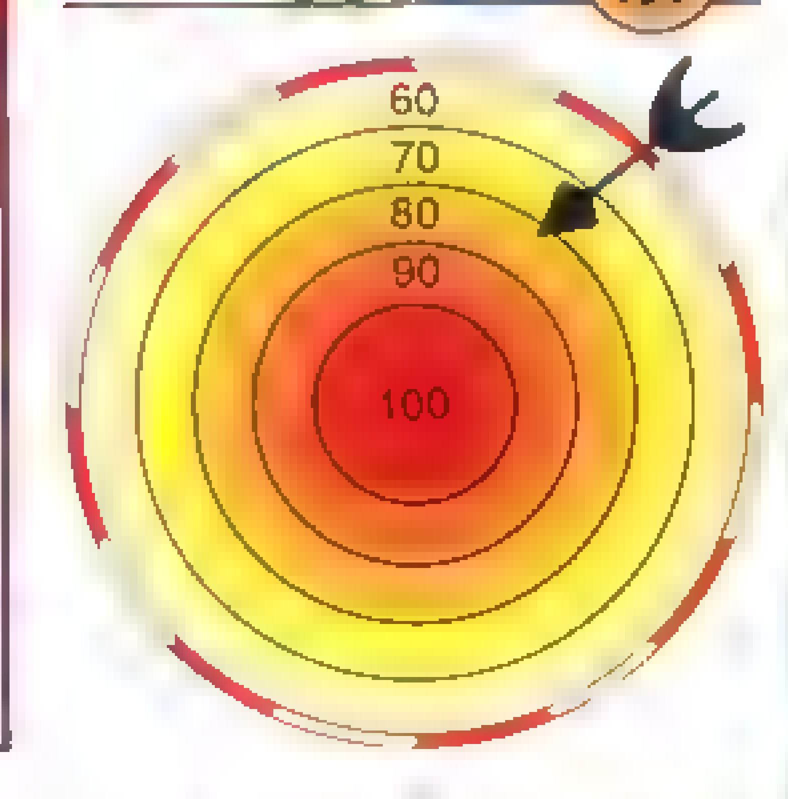


綜觀這套複合型遊戲，筆者很難將其定位於何種玩家，雖然包含了兩種類型，無疑是想擄獲空戰和冒險迷兩類的玩家，不過呢，愛好動作射擊者，若無法接受冒險場景呢，可以跳過這部份，只是玩不到最後結局，而冒險迷呢？得先通過先前層層激烈的空戰，才有辦法來到冒險場景，但空戰場面又不能隨意跳過（由此可見本遊戲還是著重於「空戰」的部份！），而且戰鬥過程有點難度，並不適合純冒險遊戲的玩家。不過話說回來，若你像筆者一樣，又愛玩「鈦戰機」、又喜好「宇宙傳奇」這類的冒險遊戲，那麼「末代王朝」倒是個不錯的複合選擇，這還是筆者頭一遭在 Windows 下玩類似「銀河飛將」的射擊遊戲。附帶一提，遊戲包裝盒內附送一張遊戲兌換券，將兌換卷寄回該公司，玩家便可以在「外星遊魂」、「幻想空間精典合集」和「超級運動員」三套光碟遊戲中，免費選擇一套，對玩者而言，等於又多賺到了一套遊戲。





群英靶場



群英會審 VER 2.0



此遊戲的介面操作很棒，在冒險場景部份，設計相當生動；而在空戰方面，有個求助畫面，能提示玩家目前的遊戲目的。在整體上來說還算不錯！

CYBER



這遊戲最痛苦的就是只有一種語言，沒有字幕，所以其盡管畫面華麗，操作簡單，還是讓人有隔閡的存在，這大概是文化上的差異吧！

融合了空戰及冒險兩種類型的綜合型遊戲，聲光效果不錯，而隨時線上查閱及自動儲存之功能，算是相當親切的設計。





出版公司／漢堂
本文作者／*Guderian*

在乍看之下，炎龍騎士團2似乎有著SEGA「夢幻模擬戰2」以及「光明與黑暗續戰篇」的影子存在；不過仔細玩過之後，該遊戲的確有不同的感覺，可以說融合了前兩者的特色，而有不錯的表現及特色。特別是在劇情走向上有分歧的設定，使得玩家必須多方嘗試，才能完竟全功，因此這個遊戲大概不是



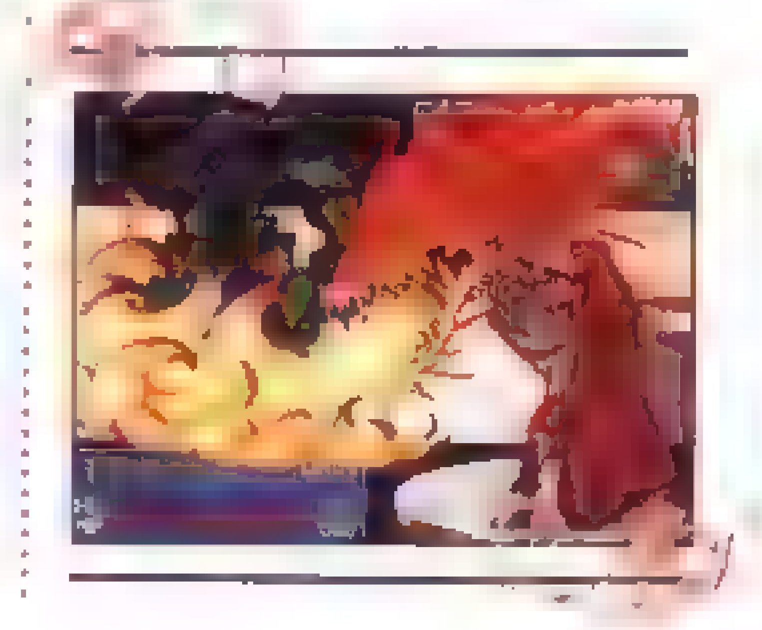
一次可以玩完的。在一般的戰術遊戲中，尤其是像類似天使帝國這類遊戲，因為牽涉到升級，而不可避免的使玩家一心練功，炎龍則以回合數超過多少，將會影響人員的加入以及往後劇情發展來限制練功；不過可惜的，是因為手冊及戰鬥劇情中並未明白提示這些設定，無法讓玩家能夠自由選擇自己喜歡走的路線。另外因為存檔有限，因此不預先告知劇情分歧點，對玩家而言也是不公平的。所以如果玩家在一次玩完後仍未能到達黃金城，那麼等待一下，攻略出來後再去印證一下吧！

1 戰　鬥

大迫力的戰鬥畫面大概是炎龍最大的特色。不過人物只能升級一次，因此在每次遊戲當中，人物都只能出現兩種外形；不過人物升級時帶有寶物的話，還有特殊隱藏等級存在哦！因此每個人物都共有三種不同的造型。光是看騎士升級後騎上馬的那個樣子，簡直帥呆了。如果等級能再增加，而外形多樣化就更精彩了，（像夢幻模擬戰2就有4個等級，如果有秘石還可以再重新升級一個輪回）不過像炎龍這般升級如此明顯而華麗的，倒是做得不錯。在寶物方面，除了從敵人身上搶來、商店購買外，還可以在地上挖掘得到，甚至還有秘密商店存在。筆者在偶而不小心踩到寶物之後，才發現原來到處都有寶藏存在，只是可能要採取地毯式搜索才能找齊。這點設計者似乎不太厚道，要[redacted]就給點提示，要[redacted]像吞食天地那樣，放在明顯特別之處，也好方便找尋；否則又要戰鬥、又要玩尋寶遊戲，實在是太累了。筆者是完美型玩家，不把所有寶物拿光，不把等級練到最高，就遺憾得輾轉難眠，因此大概只有等攻略出來再重玩了。

2 劇　情

老實說劇情有分歧是不錯的，像天使帝國會告訴你打勝仗後如何，打敗仗後如何，（GAME OVER 或是別的不同劇情）如此玩家可在分歧點存檔，玩完後再試試另一種劇情路線。不過炎龍卻都採無預警方式，像一代也是如此，防守超過幾個回合才能如何，完全不預先告知，等筆者知道消息之後，只好從第一關重新練起。知道是一回事，能否達成條件當然要看玩家功力，但至少是心裡有數也會比較均衡，設計者應該多體貼一下玩家才是。有些關卡和夢幻模擬戰2很像，



像吊橋那一關，筆者進攻了一半，突然想起似曾相識，而趕快把主力往左調，才不致於遭了敵人援軍的毒手，也算是不錯的參考。

3 設定

基本上由於不採傭兵制，因此明顯的騎兵就太強了，不僅防護力、攻擊力，速度優於一般人，又能行間接攻擊。相較之下劍士、戰士系就太"肉腳"了，走的又慢，根本不堪重任，而弓兵系在後期作戰攻擊力不足是一大困擾，可以說是十分不均衡的兵種發展。不過就陣型的發展而言，炎龍表現得挺不錯的，因為最多 16 人出場，那麼如何在進攻時利用地形地物及人員配置，來防止我方較弱人員被殺死就是大挑戰。尤其是像魔法師及僧侶之類防禦力低的人員，弓箭手兩次攻擊便可致命，如何配置人牆並護衛進攻，的確是對玩家智慧的嚴格考驗。當然筆者是比較喜歡夢幻模擬戰 2 的傭兵制，及其不同兵力的加成計算效果，因為騎兵有槍兵剋，槍兵有步兵剋，而步兵又怕騎兵，這樣才符合實際；沒有單一兵種是無敵的。即使戰車遇上對戰車砲也要吃虧（這可是隆美爾致勝的絕招哦！）任何一兵種成為無敵，那麼其他兵種就可有可無，對其他兵種是十分不公平的。

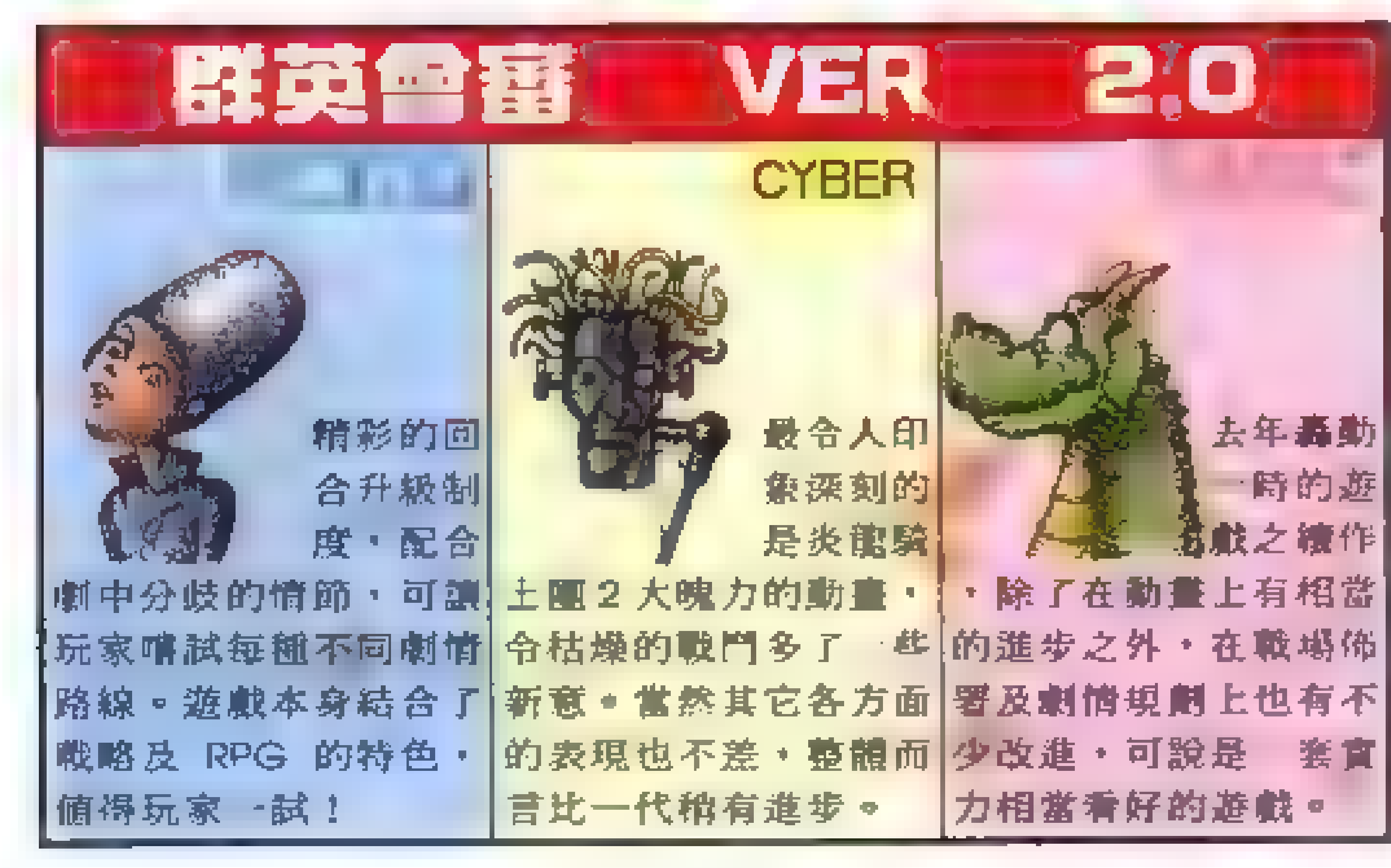


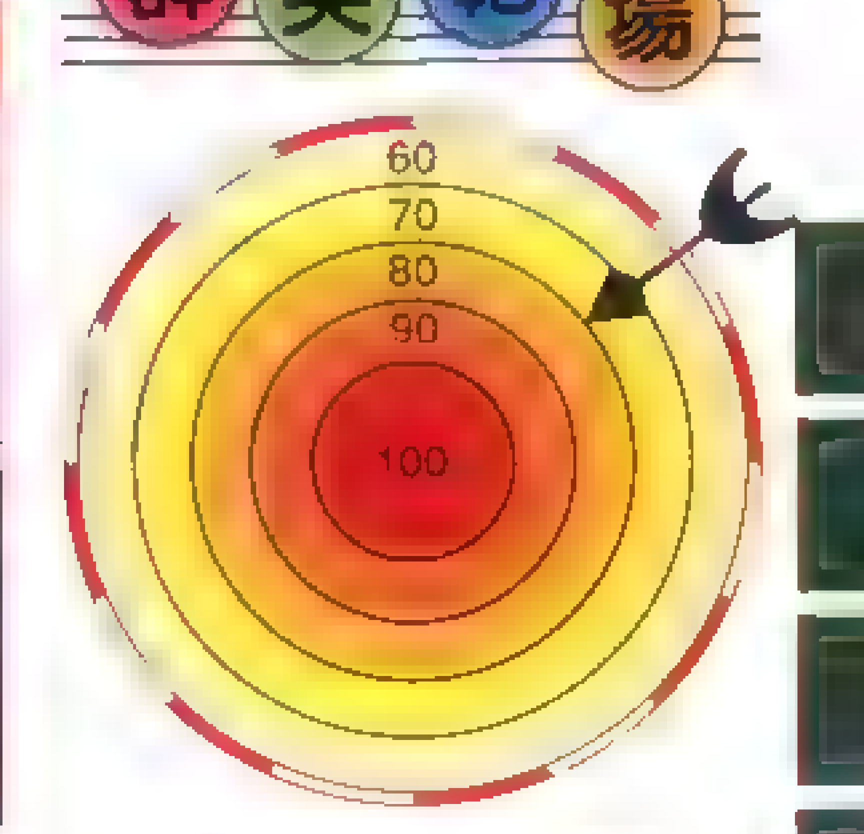


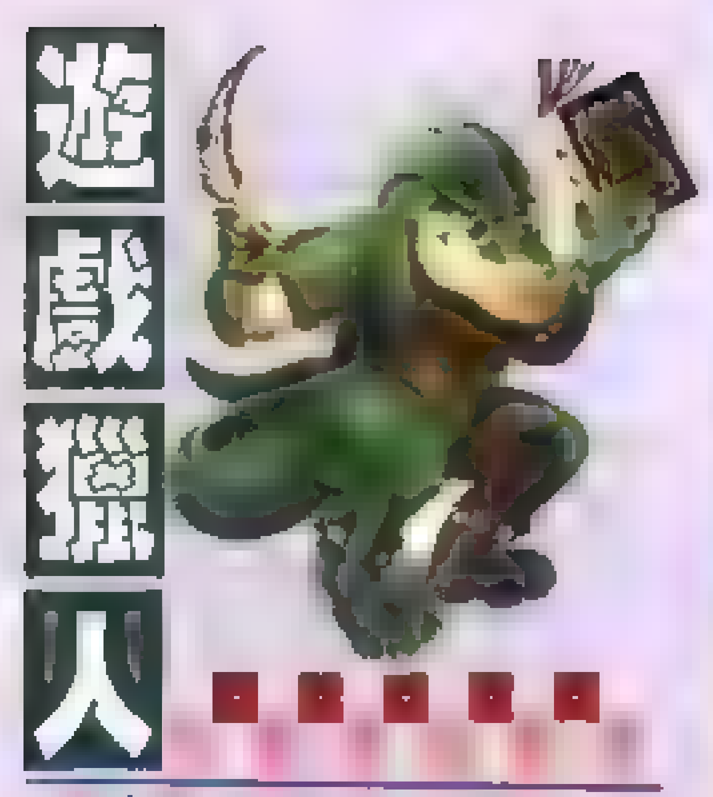
4 結論

整體而言，炎龍算是走出一條自己的路，也有其一貫的分歧劇情設定，如果幸運的玩家能一次就破解其隱藏之完整劇情，那一定會大呼過癮；不過相信大多數的玩家並沒有那麼幸運。沒關係，等攻略出來再做比較吧！如果錯失太多寶物的話，玩家可以考慮重新再玩一次，應該是值得的。音樂及音效還不錯，如果還可能出第 3 集的話，倒是希望能設計較為均衡的部隊，最好參考夢幻模擬戰 2 加入傭兵制（連天使帝爾也有），等級能多些，劇情關卡能再豐富一些。最重要的，是在劇情開始前，能把每個關卡可能的劇情分歧條件講清楚，那麼除了大迫力的戰鬥畫面外，炎龍將會更理想，更吸引玩家。











無限飛行

出版公司／松崗
本文作者／賴福鑫

哈！無限飛行（FLIGHT UNLIMITED）的光碟正式版出來了！光是β測試版就已經叫人嘆為觀止，垂涎滿地了！更何況是正式版的呢！整片光碟足足塞滿 410MB 的資料，夠可觀吧？更支援模擬飛行遊戲史無前例的 1024 × 768 超高解析度，真是駭人聽聞！還有…還有…更精彩的還在後頭呢！不囉唆了，趕快往下看吧！



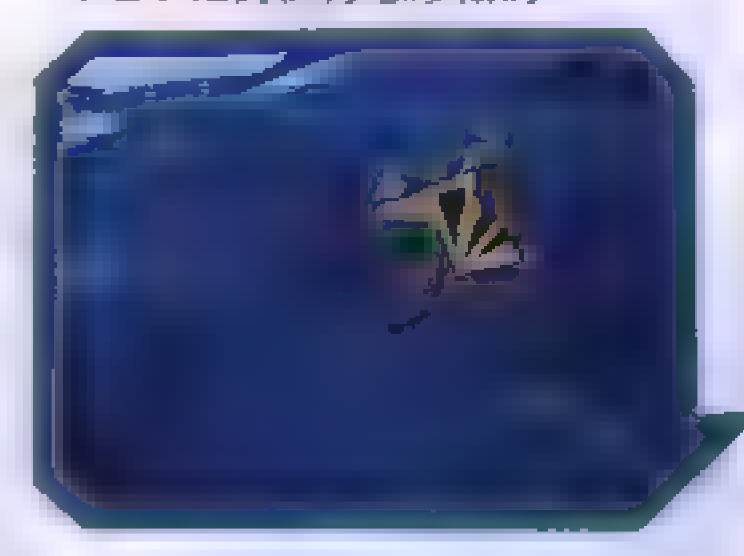
自從 Microsoft 推出 Flight Simulator 5.0 以來，再也沒有見過像這種純粹的飛行遊戲了。「無限飛行」的出現不但一舉摘下飛行遊戲類的寶座，更是青出於藍而勝於藍，各方面的表現都讓 Microsoft 的飛行模擬相形見拙。基本上「無限飛行」是套特技飛行教學遊戲，沒有作戰任務、沒有敵機、沒有機槍和飛彈，只有一系列的特技飛行課程和廣闊的藍天任您遨翔。如果您是那種一上駕駛座就滿天找敵機欲轟之而後快的好戰份子，先說好，這套遊戲可能不太適合您，但您也別先急著跳過頁去，我只是說"可能"（再賣個關子），往下看下去，您就會知道這是一套模擬飛行迷絕對不可錯過的曠世經典之作。



先談無限飛行所支援的配備吧！只要市面上買得到的專業飛行搖桿和方向舵踏板全都支援了，包括 Thrustmaster 的 FCS/WCS II、F-16 FLCS；Gravis 的 Phoenix 火鳳凰以及最新上市的 Fire Bird 火鳥搖桿與 CH FlightStick 全系列搖桿；還有 CH Pro Pedals 和 Thrustmaster 的 Rudder Control System 腳踏板也都支援了。更先進的是「無限飛行」幾乎支援了所有目前最熱門的 VR 頭盔，如：VictorMaxx 的 CyberMaxx；Virtual iO 的 i glasses！；7thSense 的 VR System，還有 Forte Tech 的 VFX-1 Headgear。功能配備可謂是相當齊全，讓您有如置身於真實的駕駛艙中飛行，這是「無限飛行」的一大創舉，想必日後也一定會成為飛行模擬遊戲的標準功能。



此外，「無限飛行」的正式版有一大改變：就是開頭畫面的標題機種變更了，不再是那架 Grob G-103A 無動力滑翔機，而是那架類似紅爵士的雙翼座機 PITTS special S-2B，其機身配色相當的賞心悅目。而且在相同的配備下，正式版在飛行的流暢度方面要比β測試版來得好很多，可見其程式碼有經過最佳化。如果您手上的版本還是測試版的，那麼趕快去買一套正式版的吧！絕對值得您珍藏的。



「無限飛行」中最值得一提，最令人驚豔的就是其極度真實

的即時描繪地圖系統。由於地面的景觀是由空中拍攝的實景照片按比例對應到 3D 偽實地形中，因此…，哇！哇！哇！偽實的不得了！我玩過的所有飛行遊戲中，沒有一個能做得這麼好的。光是開飛機看看這些歐美的地面景觀就已值回票價了。個人預計這種由 ImageScaping 技術所營造出來的 3D 立體實景照片地圖，日後必定成為飛行模擬遊戲的主流，亦是眾家遊戲公司爭相模仿的對象。不信？走著瞧！



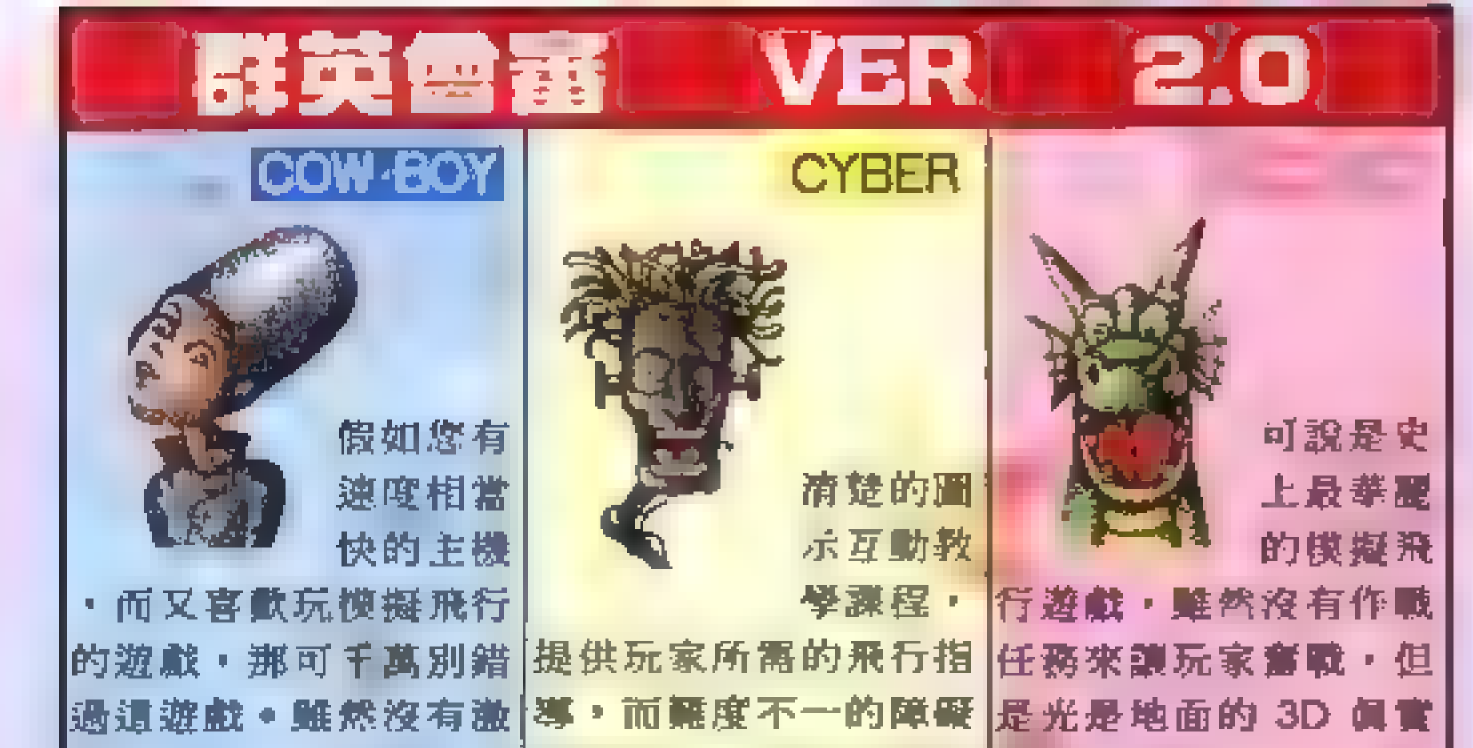
再談到機身表面的精細度方面，只有一句話能形容：「無人能出其右」。太擬真了！使用 16MB RAM，打開 1024 × 768 的解析度，我真不敢相信我是在玩遊戲。加上栩栩如生的地面景觀，直讓人覺得，您是在看一部飛行影片，而不是一堆幾何線條圖形在螢幕上跑來跑去。機身的陰影和漸層會隨著您面向太陽的位置而改變，飛機面向太陽時產生的〞光催〞效果亦很真實的呈現出來。以向量構型和貼圖技術能表現的如此天衣無縫，Looking Glass 公司真不是蓋的，它樹立了飛行模擬遊戲的一個新的里程碑。我想以後的飛行模擬遊戲要是做得比「無限飛行」差，那〞肯定〞是沒人買了！

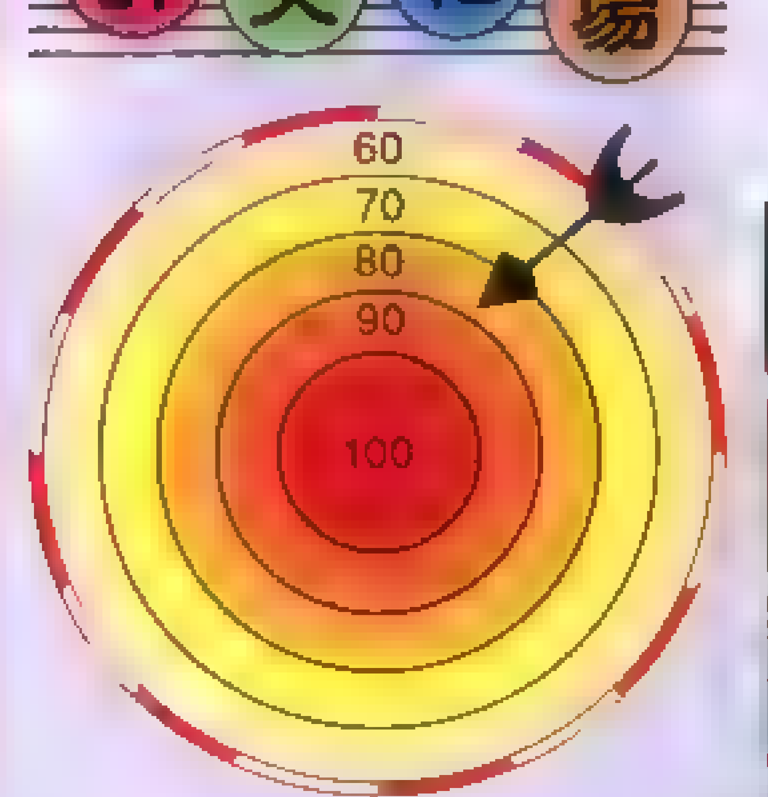


「無限飛行」還有一項〞獨家特效〞是其它飛行模擬遊戲中從未出現過的：「空中分解」及「墜機」。說到「空中分解」，只要您將飛機拉到高空，然後以極速向下俯衝，首先是機身出現嗡嗡的共振聲以及吱吱的金屬撕裂聲，接下來空　速表應聲而〞破〞（破表啦）！然後機身便在空中自動解體、四分五裂，所有的碎片緩緩的飄落地面，有如仙女散花一般，優美極了！再說「墜機」那更是精彩了，一般的飛行遊戲的墜機表現方式通常是一聲爆炸、一陣濃煙與火光之後，畫面便一閃而逝。但「無限飛行」的墜機方式卻完全不一樣。飛機墜地後，只見機身、機翼、機鼻、引擎、輪子、螺旋槳、尾翼、方向舵等機體分解成許多塊後，伴隨著碎片陰影，沿著山坡起伏，緩緩的四散滾落下來，畫面好看極了，您一定要摔摔看（誰叫它做的這麼好看）！

最後，特別透露一項秘辛給各位模擬飛行迷們：據說「無限飛行」還有一項未經證實的特見功能，根據 1995 年 5 月號的 Multimedia World 雜誌報導，「無限飛行」尚可支援 1280 × 1024、1600 × 1200，以及嚇死人的 2048 × 2048 超高解析度，而且還要配備至少 21 吋以上的螢幕和 Pentium 150、180 甚至 P6 才跑的動（天啊！我耗費鉅資剛買的 Pentium 120 又落伍啦！這什麼世界啊）！另外根據該雜誌報導：Looking Glass 公司目前正聘任一位美國空軍資深飛行員帶領一組人馬積極的開發「無限飛行」的〞戰鬥版〞。如果報導屬實，那真是太好了！我真迫不急待的想看看那漂亮又擬真的戰鬥機外型，只要〞戰鬥版〞一上市，我一定第一個跑去買會回來把電腦轟鬥番！











出版公司／第三波

本文作者／HJL



光榮公司又有一款新作了，不過這次不是三國志五代，而是使用新系統的「三國志英傑傳」，其實這款遊戲在日本上市已經有半年之久了，臺灣玩家現在才玩到未免有點說不過去，不過比起那些在日本已出版第四代、第五代臺灣卻還在發行第代的產品比起來似乎又算進步的，唉，總之就是廠商不爭氣，玩家沒福氣啦！



遊戲進行的方式是劇情式戰略。玩家看螢幕上的小人們（指身材而非人格）演出一段製作俱佳的話劇後，了解目前劇情的進展，然後以類似 RPG 的方式，在主地圖上選擇前往地點，並進入城中與居民聊天，或採購必要物品，最後通知關羽準備已完成，則部隊與交換物品後即可帶兵進入戰場，在戰場上再看一小段話劇之後便正式開戰，達到攻略目標後結束戰役。遊戲以這樣的流程循環進行，似乎不會太有趣，其實不然，因為在光榮公司相當有經驗的經營之下，預設好的大量事件、兵種、角色、寶物…等等，可以持續為遊戲帶來新的刺激，嚴格說來，這套產品的娛樂性是相當高的，到底怎麼高法，慢慢聽我道來。



首先是畫工部份，遊戲畫面以一貫的640×480 16色展現，品質相當不錯，用色協調性佳，玩家不會覺得過於刺眼或陰暗，細緻度方面也相當夠，除了各角色的肖像相當細膩之外，螢幕上演話劇的小人也都很精緻，兵種表現清晰，略有遺憾的是寶物沒有圖樣，雖然不影響遊戲進行，不過有會更好。此外，三國志四代可用800×600顯示，這次卻不行了，不知是什麼原因？關於視角的問題我沒啥意見，雖然有人覺得戰場上的視角不對勁，但對大部分光榮迷而言，這應該完全不是問題吧？

整體上的展現覺得畫面配置不錯，乾淨清爽。部隊交戰的特寫畫面算是有趣（不過看幾次之後也變得滿無聊的），如果層層疊疊的視窗採用可移動的設計的話，就相當完美了，另外，有些劇情使用對話方式進行，若以兩個人同時出現的方式表現，而非輪流用同一個視窗的話，相信感覺會好很多。



在操作上，筆者個人覺得光榮公司並沒有表現出應有的水準，因為選單式指令安排的不是很恰當，有些指令要移動較遠的距離才能選到，使操作不是十分順暢，當然每個人習慣都不盡相同，諸位對這點姑且聽之即可，不過在戰場捲動設計上倒是真的有

可以改進之處，筆者常常在捲動戰場上感到相當不順手，因為玩家必須把游標移動到戰場地圖上最邊邊那排才能捲地圖，而部隊或攻擊目標停在該處時也無法下命令或進行攻擊，有時實在覺得很辛苦。



遊戲上的各項設定，比起原本三國志系列而言較不俱實，感覺上比較有奇幻的味道，好比妖術師、火龍術等等，不過也因此使遊戲趣味性增加。在戰爭安排上，英傑傳在許多地方採用雙軌或多軌的方式設計，以第一章第一幕為例，玩家的目的是要到達界橋，可以從信都、廣川挑一條路走，感覺上玩家對遊戲的控制權成份很多，遊戲也可以多次進行而不重複，不過這樣的設計有個缺點，因為戰場難度不同，累積經驗值也就不同，玩家若剛好都選到輕鬆的路徑，在後來的大戰役中一定過不了關，而遊戲設計上過不了某戰役重玩時，經驗值是會回到初始狀態的（剛進入該戰役時的原始狀態），並不是該關多玩幾次就可以累積經驗的，所以玩家會相當頭痛，在此先建議玩家抱持「明知山有虎，偏向虎山行」的精神來選關，如此才能累積到經驗點數，否則…





整體而言，這次光榮公司使用的新系統其實算不上多麼新穎，在其他公司的產品上常可見到，只是對光榮公司而言，是項創新的嘗試。就這點而言，創新性要打一點小折扣，不過筆者一向以為好玩最重要，就這點而言，三國志英傑傳算是相當成功的產品，不過由於難度因素，故筆者建議初入手的玩家買本攻略備查，會較容易進行遊戲，不然，您可能會像我的某位朋友一樣玩不下去。至於先前測試版報告所提的取消存檔的問題已經改了，玩家可以自由進行存取機能。

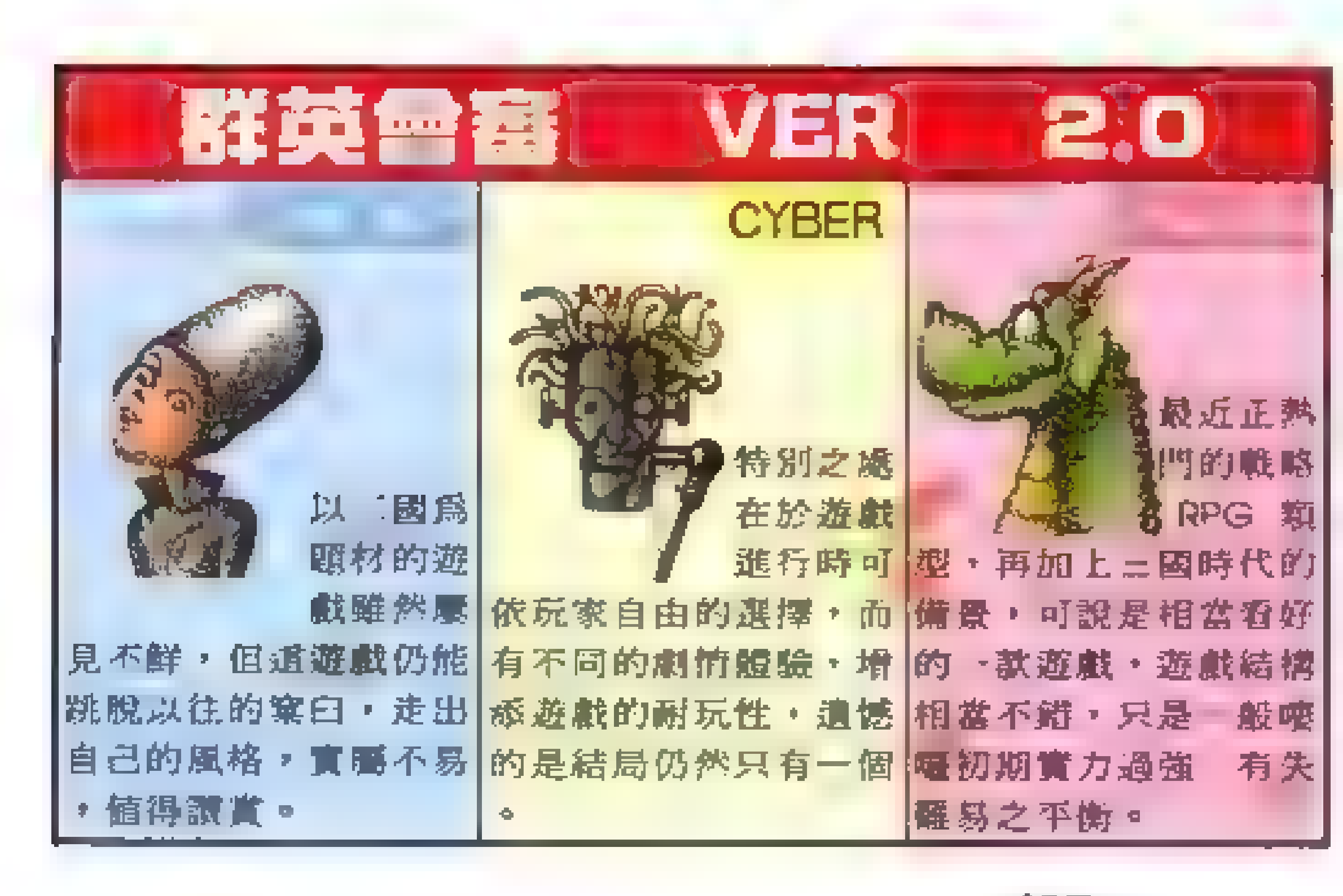


為了更完整了解遊戲以作出正確的評介，筆者向第三波申請一本攻略手冊參考，仔細閱讀後覺得相當不錯（這絕非「吃人的嘴軟拿人的手短」）。

攻略本中有全部五章近七十戰的地圖、重點提示、兵力、解說等等資料，也有策略、道具、兵種、單挑…等表格可供參考，玩家要注意單挑事件的發生，因為這是增加經驗值的好方法，此外，書中也有徹底攻略或快速攻略的路徑建議，玩家可以參考閱讀，總之，參考價值十足便是。

附帶一提，筆者與相熟的零售店聊天時談到，攻略集銷售數居然是遊戲的兩倍，一般而言，有遊戲的玩家才會去買攻略本，可見盜版狀況之嚴重了。

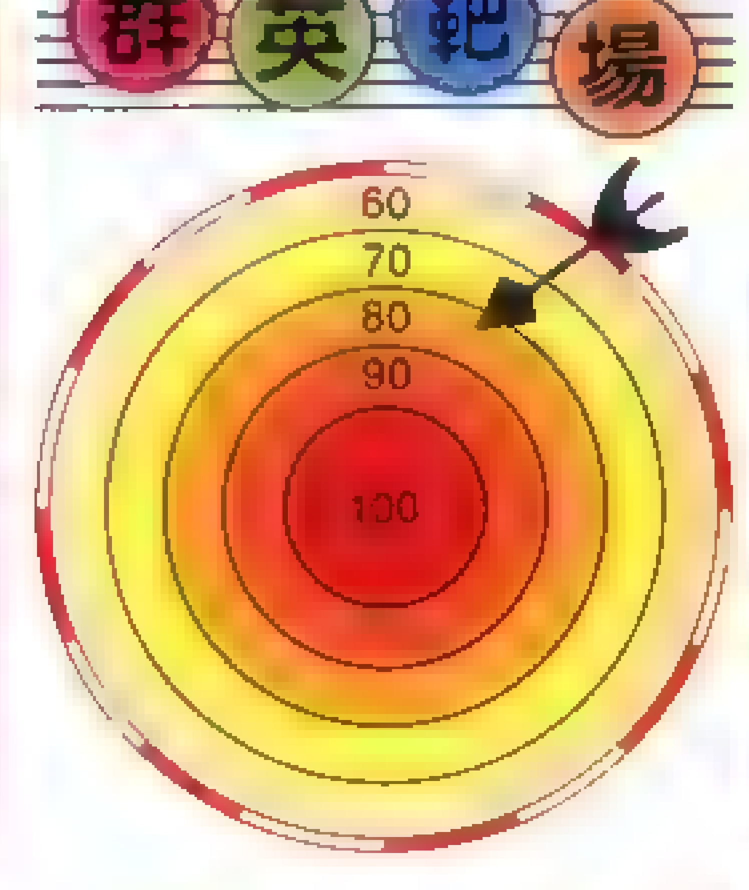


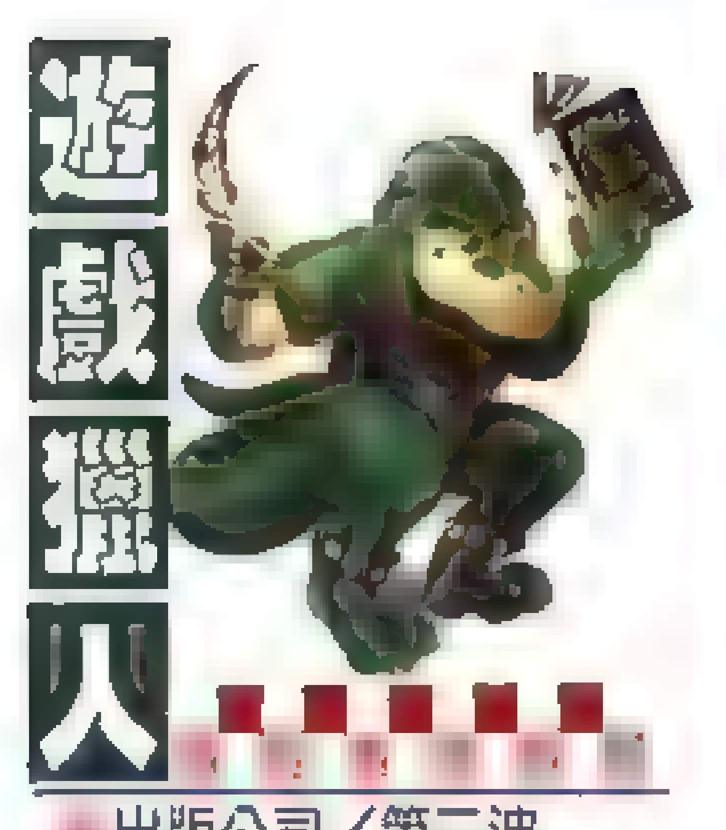


以三國為題材的遊戲雖然屢見不鮮，但這遊戲仍能跳脫以往的窠臼，走出自己的風格，實屬不易，值得讚賞。

特別之處在於遊戲進行時可依玩家自由的選擇，而有不同的劇情體驗，增添遊戲的耐玩性，遺憾的是結局仍然只有一個。

最近正熱門的戰略RPG類型，再加上三國時代的背景，可說是相當看好的一款遊戲，遊戲結構相當不錯，只是一般嘍囉初期實力過強，有失難易之平衡。





出版公司／第三波

本文作者／劉稼禹

SIERRA在八月底上市的年度創作之「幽魂PHANTASMAGORIA」，因為以真人拍攝及七片光碟大包裝為其訴求的重點，而於一推出便成功地在冒險迷族群中造成了熱門的討論話題。不過，該遊戲的攝製雖然使用了真人演員，但在場地方面卻未使用實景，而是以較新的手法，用電腦投影的方式來整合畫面，使其豪華壯麗的景觀非實景或搭景可以比擬。



這個遊戲的故事，主要是發生在一個叫做 CARNOVASCH ESTATE的古老莊園裡，並為了要提供遊戲中的某些必要訊息，而在其鄰近處再設計了一個 NIPAWOMSETT 小鎮，來構成整個環境設定。在遊戲的一開始，攝影師 DON 在拍照時發現了這個美麗的 CARNOVASCH 莊園，並和他的迷人妻子 ADRIENNE一起搬入此華宅之中。剛搬入的第一天， DON 忙著整理他的暗房，而閒閒沒事做的 ADRIENNE 只好在大宅的四處遊逛（因為她既不能如尋常主婦般地打掃房子，也不能照自己的意思佈置或移動傢俱，更沒有努力地去使用筆記型電腦寫稿工作）。到了第二天，或許是太累或不習慣的關係， DON 顯然失去了耐性，而命令 ADRIENNE 到鎮上去幫他買東西。當 ADRIENNE來到鎮上之後，發現凡是知道她住在莊園裡的人，都以極為奇怪的態度對她；稍後她又在家裡發現了不少古怪之處。第三天， ADRIENNE 遇上了一對偷偷住在莊園車庫裡的母子，遂僱用他們來做一些簡單的工作。這時 DON 的個性變得更粗暴了，還經常一個人關在他的暗室裡不知在幹些什麼。然後，ADRIENNE在閣樓上找到了一本書，又得知書的主人 MALCOLM 竟是屋主 CARNO 的養子，目前住在小鎮的附近。到了第四天， ADRIENNE 參加了朋友們的一個降靈儀式，目睹了綠色惡靈由打算重返大宅的異象…沒多久，莊園的四處便陸續地出現了 CARNO 如何將他的五個老婆殘酷地殺死的幽靈幻影，且 DON 的舉止也變得更像惡魔了。飽受驚嚇的 ADRIENNE 求助於老人 MALCOLM ，得知昔日的屋主 CARNO 其實是一個魔術師，因研習黑魔法而被惡靈附了身…這時她才驚覺禁錮在魔法書中的惡魔早已被自己在無意中釋放了出來，且 DON 很可能已經被附了身。到了第七天—是最驚心動魄的一天—變成惡魔的 DON 知道 ADRIENNE 已發覺一切真相，故而要殺她滅口。被困在屋內驚慌失措的 ADRIENNE 在逃竄之際，不得不用毒液、利器、鈍物來對付 DON ，最後終於令 DON 慘死在她面前的巨斧之下。緊接著， ADRIENNE 拼命地奔入秘室，以法書、十字架、聖符、和鮮血施行咒法，把恐怖的惡靈再度封入書中，才結束了這場致命的夢魘……



縱觀幽魂這個遊戲，雖然和時下的許多互動電影式遊戲在形式上很像，但骨子裡卻是不折不扣的冒險遊戲。不過，它卻不似傳統的冒險遊戲般蘊含豐富的謎題待解；而是如廣告印象上的，以大量華美的影像片段見長。或許在很順的玩完一遍之後（約三、四個小時），玩者將發現好像是看完一部恐怖電影一樣。

花了很多工夫在製作劇情片段上的幽魂，再加上一流的音效配樂，相當成功地營造了遊戲中的緊張氣氛。甚至有多處是劇情一點也不恐怖，但音效卻讓你覺得好像應該很恐怖似的。不過，在驚嚇之餘，細心的玩者也可發現有些劇情並未交待清楚；且男女主角連穿七天不換的衣服，也

是美中不足之處。由於遊戲在前三天內，所能做的和發生的事情其實不多，又地理環境受制於幅員有限的 CARNOVASCH 莊園和 NIPAWOMSETT 鎮兩地，難免會讓人有點〝拖戲〞之感。而接下來的三天，雖然劇情進展的很快，但當冒險老手或恐怖小說迷們發現在原本以為可能是伏筆之處，依然不變地根本不是伏筆的時候，多少會在心底產生一點遺憾吧。



當玩者都輕而易舉地於華麗的遊戲畫面中安然渡過六天的遊戲時間，而準備邁入第七天時，將發現這才是整個遊戲真正的精華（製作功力）所在—這時遊戲的主選單上還會多出一個選項來，讓玩者可隨時重看這一天已完成的精彩過程；即使前面六天的挑戰性不高，到此也都值回了票價。

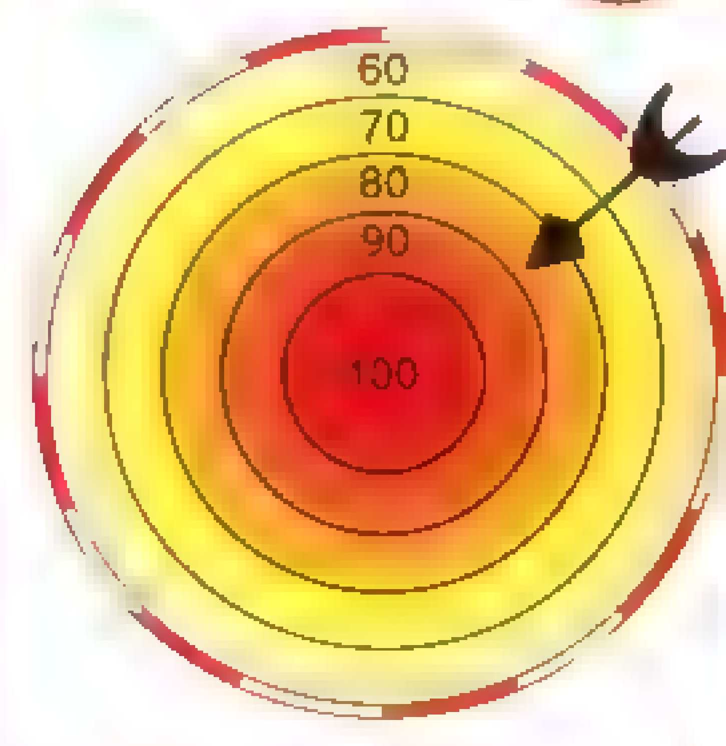


對於幽魂這個遊戲，整體來說，認真的製作及勇於嘗試新表現方式的努力，使它頗值得玩者們青睞品味。而細膩的設定與壯麗的場景，處處可見SIERRA的大家風範。唯過於平淡的劇情內容對喜歡解謎的冒險遊戲老玩家而言，可能魅力就要大打折扣。又就故事的內涵而論，雖然在遊戲中主角是一位神秘小說的女作家，而且也可將昔日屋內女主人們的枉死冤魂對照到現任女主人的歷劫終獲救贖，但身為女性的筆者認為，若單就此點就來大談幽魂是女性主義掛帥、或是女性之於前世今生的輪迴果報，實在是件還無聊且有A稿費之嫌的事（更好玩的，筆者有部分男性友人之所以喜歡這個遊戲的理由，僅是很單純誠實的「女主角很漂亮、很有氣質的樣子」而已）。

其實幽魂這個遊戲要細細介紹起來，仍有多處可以著墨，例如前屋主 CARNO 像是瘋子的翻版、各個線索伏筆的優劣、及運鏡切換等等，但礙於兩千字上下的篇幅，無法一一詳述。最後說到本遊戲全程語音沒有字幕，但訊息不多不難，並且程式還提供了在 DOS、WINDOWS 及 WIN95 下執行的三種版本（在 WINDOWS 下執行時 CPU 至少得有 486 66 才行，否則安裝後執行速度可能會十分十分地緩慢）。同時玩者也不必擔心七片光碟的抽換問題，基本上每天（章節）的內容資料是放在一片光碟之上，只要依照螢幕上的指示從第一片至第七片依序更換即可（在開始新遊戲時，亦可選擇從第一天開始玩起）。對於幽魂，筆者的總結是，還是以互動式電影的角度來欣賞它吧，這樣才能從中獲得更多的樂趣。







群英會審 VER 2.0

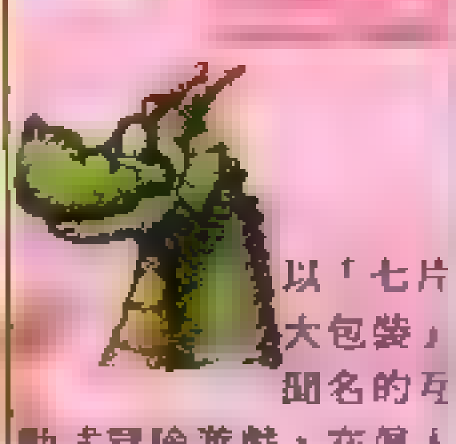


以真人演出，並以七片光碟片大容量推出，可說是近來遊戲界少見的大手筆。再加上瑰麗的場景、緊湊的劇情、豐富的音效，值得推薦。

CYBER

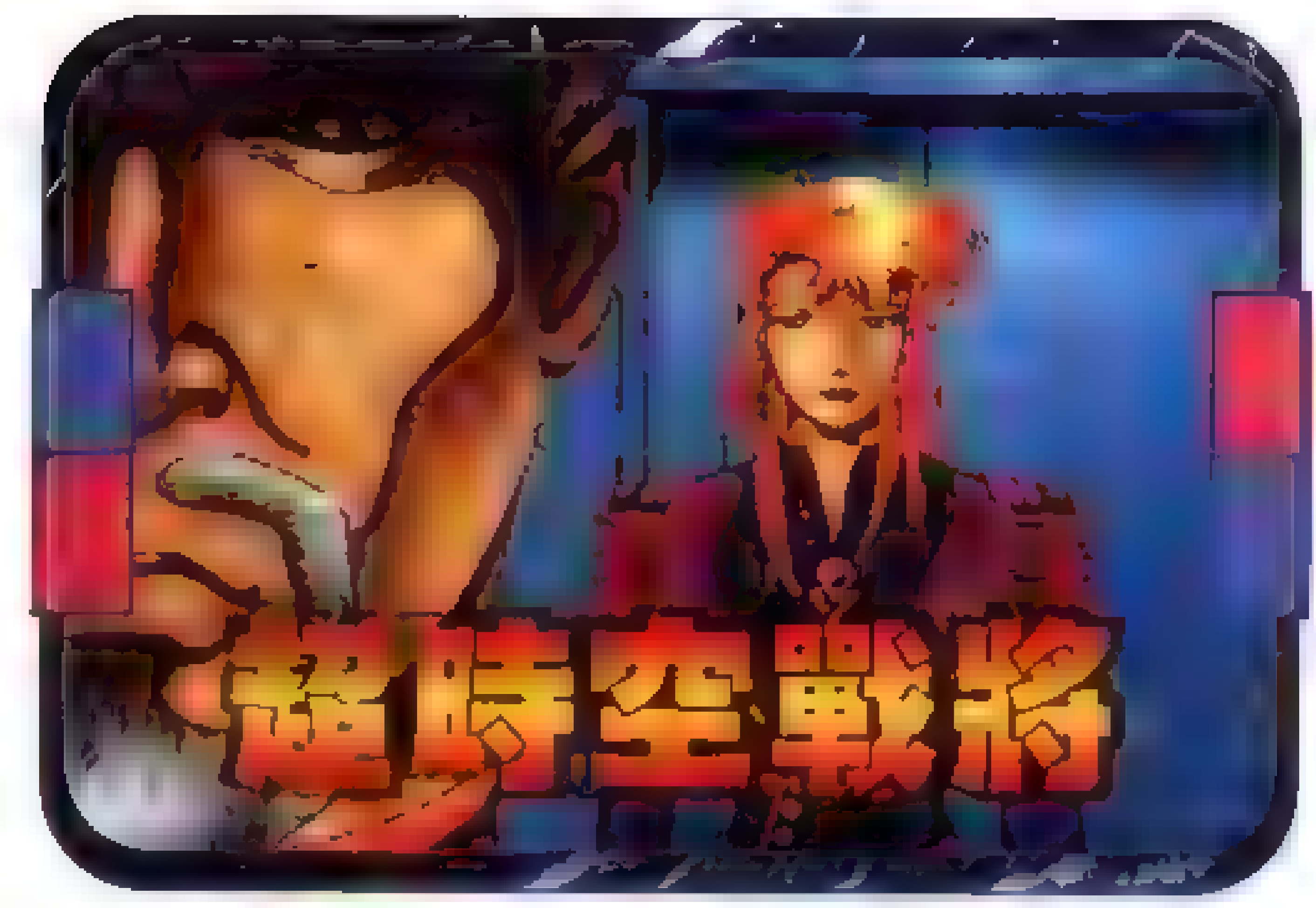


遊戲未演先轟動的聲勢與實際的表現雖有差距，但嚴謹的製作和詭異的劇情，還是將整體的氣氛營造的相當成功。



以「七片大包裝」聞名的互動式冒險遊戲，在真人演出配合特殊處理的場景，表現頗為不俗，而音效及配樂上也相當切合劇情。





超時空戰將

出版公司／軟體世界

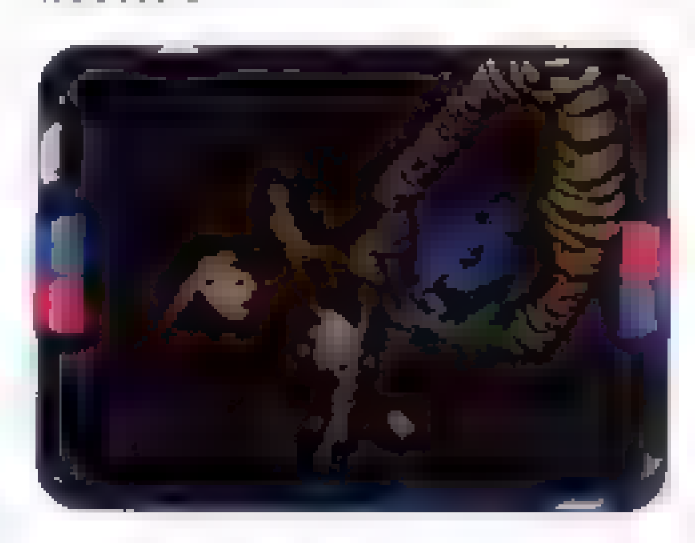
本文作者／馬爾寇溫

筆者被386摧殘數年之後，實在是撐不下去了，所以忍痛花了大筆的銀子，一下子從386DX-40、4M RAM升級到Pentium 90、32M RAM（羨慕吧！Cache一次可以開20M呢！儘量流口水吧！）而機器又是自己親手組裝的，在開機之後，感受到那種速度的奔馳，感動得直想大哭一場（因為已經成為窮人了）。有了這麼好的配備不用實在是可惜！所以趕快跟李兄要了個遊戲來試機一下，一試之下就產生了這篇文章，所以馬子（三聲子，非輕聲子，OK）曰：說天下沒有白玩的Game。



自從在第59期雜誌看過YMJ介紹的GALAXIAN 3這個超級大型遊戲之後，就已躍躍欲試；日後與YMJ、GRX、LYC等幾位好友聯手征戰數回，果然大呼過癮；用錢砸出來的遊戲的確驚人，這也是聯手作戰遊戲的魅力所在。這種預設行進路線的遊戲的品質好壞，就在於作者的功力是否夠強，帶給玩者的感受是否身歷其境，是褒是貶就只在一念之間。

超時空戰將這個由Philips Media及Infogrames製作的遊戲，遊戲中之人物都是東洋畫風，令人稍感詫異。這個遊戲想在PC上創造出如GALAXIAN 3般的喝采，卻不是很成功。這個遊戲最成功的地方可說是動畫部分（好像很多個光碟遊戲都是這樣），把所有的精力都放在動畫上，所以其他地方就『青青菜菜』了。遊戲中共分四大關，其中又分了數個小關，所以林林總總加起來感覺上好像很多關，千萬別誤會了。



遊戲的進行方式為依照作者預設好的路線行進，然後使用滑鼠控制準星射擊敵人。武器就只有一種，在螢幕下方有一長條狀能量桿，也就是生命力，而在右下方則為加農砲的溫度顯示桿，控制方式簡單明瞭。



遊戲在敵人的處理上不是很理想，因為遊戲中除了你之外，敵人就是最重要的。在敵人的造型方面，還算勉強可以接受，用色方面就令人覺得很「樸素」。而敵人被擊中時，爆炸的處理方式很偷懶，就好像一團棉花（大部分的人稱為煙霧）黏在身上。這一點我還可以原諒，但不能原諒的是敵人被擊中之後，沒有碎片也就算了，而身上還黏著一團棉花，死皮賴臉把他的飛行路徑走完才消失，實在是太不合理了，又不是布魯斯．威利（終極警探的男主角，還沒看的人趕快去看）。你們可知道這有多惡劣，破壞畫面不講，還在那邊阻礙視線；通常敵人被擊中之後都是碎片火花四濺，接著就煙消雲散了，這個遊戲的作者就是這麼有個性，硬是跟別人不一樣。

這個遊戲最大的致命傷，就是加農砲的射速太慢，而且還會過熱，這什麼跟什麼嘛！這類型遊戲的精華，就是看著敵人命喪在快速加農砲下，想過關也是靠加農砲的威力；敵人那麼多，加農砲射速又那麼慢，最慘的是還會過熱，滑鼠按得都快不成鼠型了，玩得實在是很鬱卒。想當初跟上述那一票人在玩GALAXIAN 3的時候，砲塔上四顆按鈕全按都還嫌太慢了，何況是滑鼠只有兩個鍵，而且就算你兩個鍵按得快垮了都沒有用，因為遊戲設定的速度就是那樣子而已，真是×××！

因為以上所述的缺點，破壞

了整體的感覺，所以在玩的過程中會覺得有點無聊；但還好在幾場過場動畫中還可得到些許慰藉，如果連動畫都失敗的話，那這個遊戲就可以拿去垃圾桶丟掉了。如果你有常在看一些科幻電影的話，就可以了解這個遊戲在動畫部分營造的氣氛有多成功了！可以說跟一些大卡司級的遊戲都還有得拚（你知道我在說那些遊戲）。



遊戲中雖有接關的功能，卻只能從你陣亡那一關的起點開始玩，無法選擇接那一關，而且當你成功的結束遊戲時，就必須重頭玩起，根本無法隨時回味任何一關。像我就是因為結局的圖有些沒有抓到，想再回去重抓時，發現竟然無法接關，差點沒抓狂！真是太爛了！上次玩異星特警時，就是因為它能夠讓你隨時回去之前的任何一關，所以在讓我寫攻略時省了不少力氣，這一點實在是很多遊戲值得學習的地方（學學SIERRA嘛！）

「補血」也是這類型遊戲很重要的一點，在這邊你必須過大關才能補血，這點很正常，問題是射速跟過熱的問題及滿天的敵人，讓你實在是很難活得到下一關。其實這一點只要把加農砲射速調快及過熱的設定取消，應該就可讓玩家稍微感受到GALAXIAN 3 的魅力了。



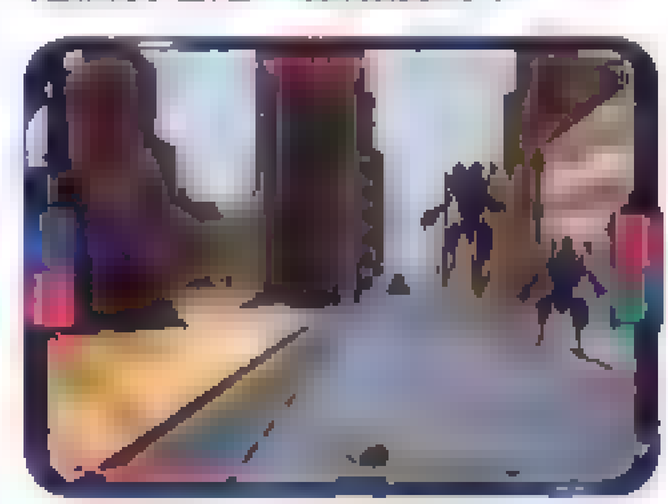
敵人的攻擊方式也是個令人滿失望的地方。百分之九十九的攻擊方式都是加農砲，真是一點創意也沒有；連每一關的魔王也都一樣不長進，比較了不起的就拿著一把劍在那邊隨便揮揮就蒙混過去，真是太隨便了，也太不尊重玩家了；魔王也不管你打不打他，還不到 30 秒就第250塊走人了，活像個臨時演員。而且敵人發射加農砲的地方永遠都一樣，有從肚子出來，也有從胸部出來，更有從不應該出來的地方出來，這個遊戲的美工也未免混得太兇了。

遊戲中的音樂及音效也是乏善可陳，大部分的關卡都沒有背景音樂，不知是請不起配樂的人還是怎樣，乒乒乓乓幾聲又混過去了，真不知這個遊戲是寫出來的，還是混出來的。

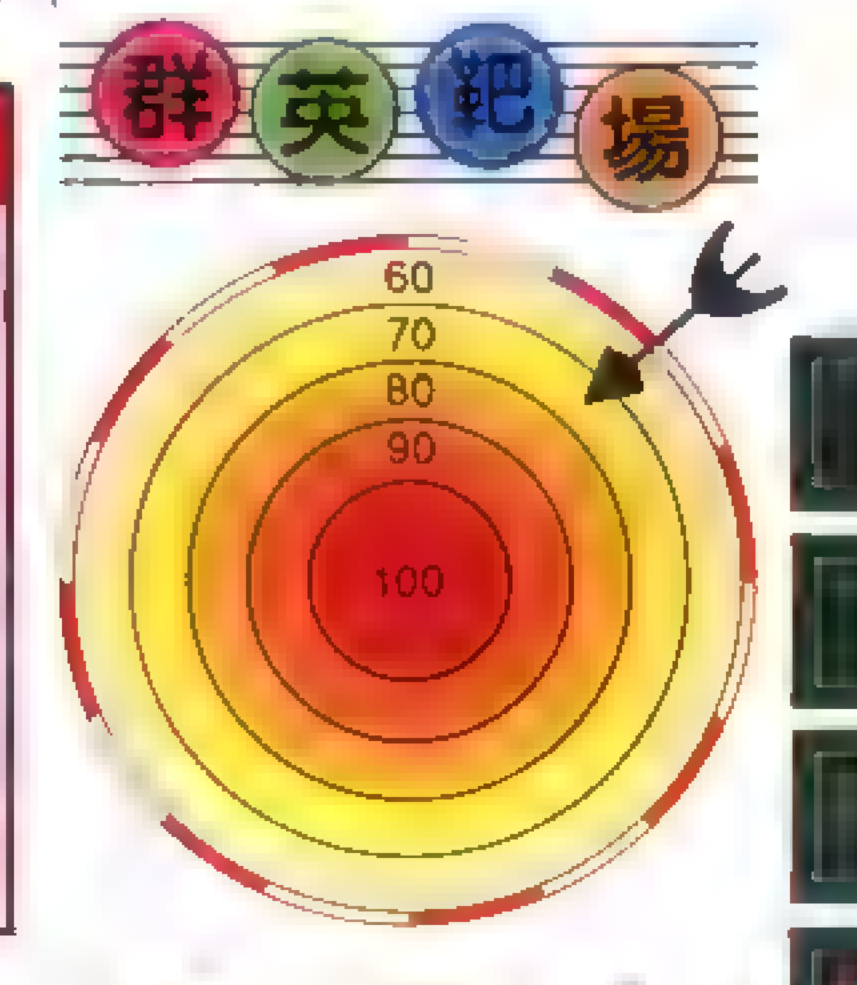
遊戲完成的時間大概在半個多小時左右（只要你會用 FPE 的話），大部分的場景都不怎麼樣，可用簡單樸素來形容。而在結局更是令人有點不知到底是賣什麼糕？在母艦上走了一段超無聊的路之後（還是迷宮），再看個跟前面幾關一樣的魔王在那邊飛來飛去，接著就看結局了，實在是×××一百次！（小孩子不要學）



這個遊戲的動畫很棒，在某些運鏡方面也還算不錯。在電腦世界的關卡中，也能表現出那種虛幻的感覺，只要作者再多花點功夫，相信一定可以讓這個遊戲刮目相看的。好了，現在我要去找個安全的地方躲起來，因為遊戲的作者已經要來追殺我了，難道誠實也是一種錯誤嗎？







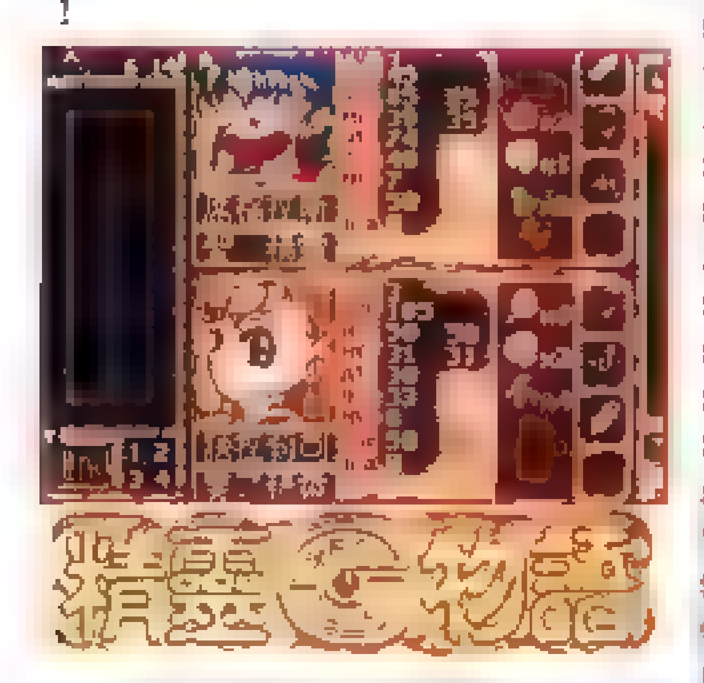


出版公司／鷹　揚
本文作者／米　克

比起其他遊戲，《精靈物語》的劇情大概只有「簡短」兩個字可以形容；短短的十幾行，只有半頁多的篇幅，大概是要讓玩家發揮想像力吧？



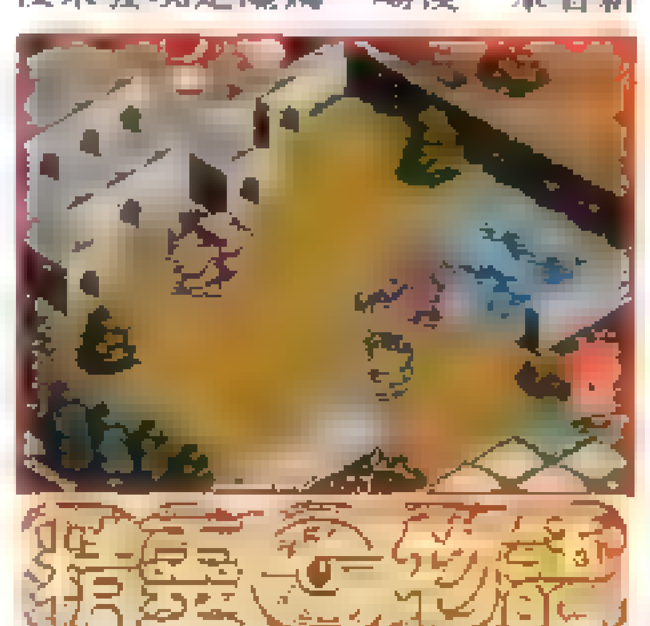
自《恐龍世紀》後，鷹揚接著又推出了《高校魔影》及《飛鷹騎士》兩套 SLG，《精靈物語》則是該公司最新的 SLG；在累積了前幾套遊戲的經驗後，這一次的作品是否能夠有重大的改進呢？就讓我們慢慢看下去吧！



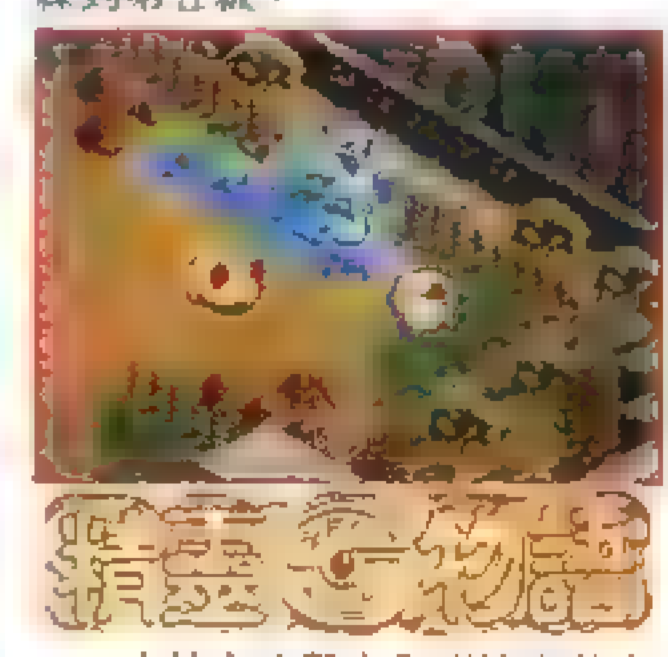
比起最近的兩套遊戲，《精靈物語》最大的改進之處，就是戰鬥中終於可以存檔了（嗚…嗚…好感動）。雖然存檔是玩遊戲的「基本人權」之一，但是國內有些 SLG 的設計者，反而利用存檔限制來防止玩家借助 PC Tools 或遊戲[illegible]等修改工具來玩 SLG，惡性循環的結果，形成了一種畸形的遊戲文化。



令人欣慰的是，除了在存檔上有改進外，《精靈物語》在 AI 上也大有改善。以往站著挨打或亂打一通的情形已經比較少見了，現在的敵人都會專挑軟柿子吃，或者群毆快要陣亡的隊員，所以如果不仔細盤算一下，可能一個回合就會損失好幾名隊員。隨著 AI 的提高，電腦思考的時間也變長了，尤其是在具有飛行能力的敵人移動時更是明顯。像是在第九關，所有的敵人都是採用飛行的方式移動；漫長的思考時間加上音樂突然中斷、畫面靜止不動，使筆者以為當機了；後來發現是虛驚一場後，筆者新的煩惱是要如何打發這麼漫長的等待呢？



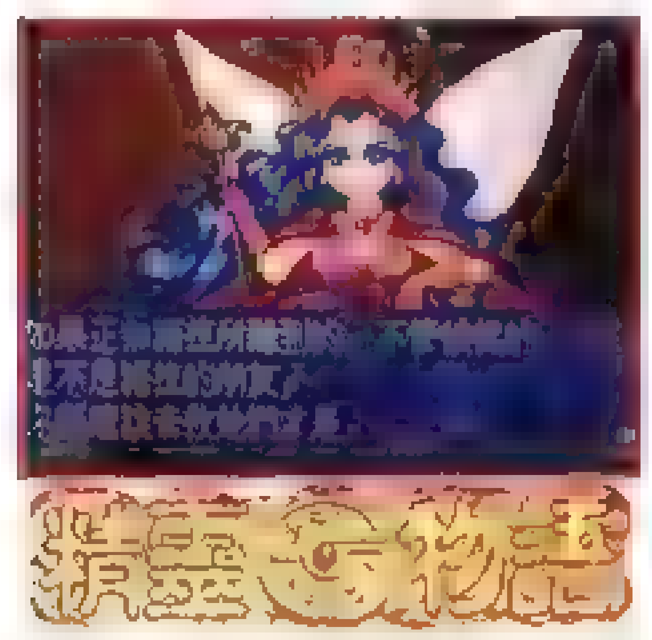
雖然這已經是鷹揚的第四套 SLG 了，但是在人物的設定上仍有些不合理的情形。一般的 SLG 中，牧師類的攻擊力固然較低，但是也能對敵人造成一定程度的傷害，再加上恢復同伴的體力獲得的經驗值，牧師要升級並不會太難。但是在《精靈物語》中，只具有恢復系法術的人要升級可就非常困難了；以『樂之精靈』為例，每次攻擊敵人只造成 1 點的傷害，法力點數也只能用個 4、5 次，要升級真是遙遙無期，當大多數的人物等級都達到十級左右時，樂之精靈卻只能練到第五級。



由於在攻擊力和魔法點數上的設定不當，所以玩家最常遇到的問題，就是魔法很快就用不出來了，但是如果與敵人硬幹，[illegible]卻又比別人小；所以只好邊打

邊邊，找看看那裡有商店，趕快買一瓶好康貝特（喔！這不是逆玉王，應該是買胡蘿蔔）來補充 MP ，當然錢很快就會用光了。

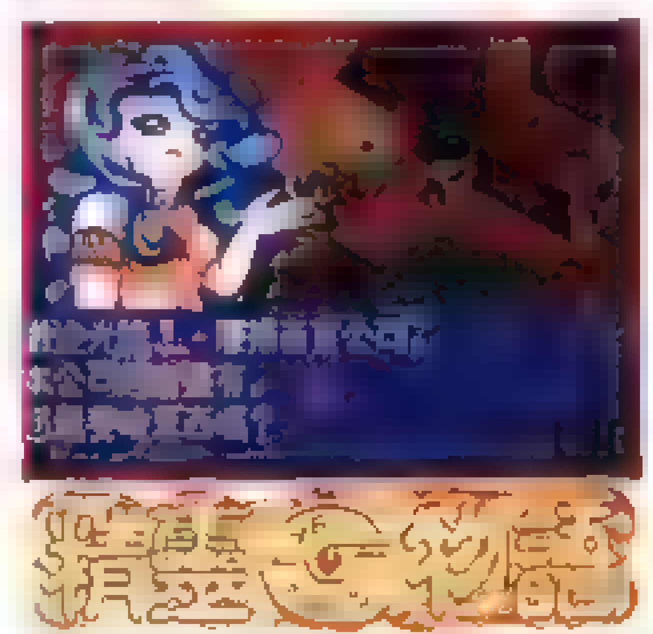
雖然 3D 的地圖及高低差的攻擊效果是廣告中一直強調的賣點，但是筆者卻是未蒙其利，深受其害。最主要的原因是鷹揚在滑鼠的判斷上似乎沒有作好，常常發會誤判的情形。有時候筆者要選取被擋在後方的人物，往往得費一番功夫；另一個相同的困難就是，法術常會施錯對象，無法達到預期的效果。落石的設計相當有趣，可惜一次只能推動一格，使用的效果並不理想。



儘管有這些缺點，但是不可否認的， 3D 地圖繪製的水準相當不錯，比起早期的《恐龍世紀》好上 N 倍了。《精靈物語》的美工應該和《明日之星》同人，少女漫畫般的畫風比起鷹揚早期的作品大有進步，但是比起其他國內公司仍然有些差距。



說明太過簡略也是本遊戲的大缺點。薄薄的手冊及付之如闕的線上說明，使得玩家對很多資料都一無所知；像是人物的移動方式、職業的特性、人物所具有的法術，都無法從手冊或線上說明查出，更嚴重的是經驗值的計算沒有列出，使人難以做出最佳的判斷。



雖然《精靈物語》比起鷹揚其他的作品有長足的進步，但是比起一流的遊戲仍有不小的差距。製作遊戲是一條艱辛的道路。沒有任何設計者不是盡心盡力地想把遊戲設計好，也沒有任何設計者希望作品得到不佳的評價。但是遊戲工業也一如其他的產業，如果製造者只是一直以「我想要做××」的心態來設計產品，不考慮玩家真正的需要和喜好，那麼產品永遠不可能被大多數的玩家所喜愛。很少有公司能夠在推出的第一套作品就一鳴驚人，從此一帆風順的；大多數的公司都是從一套套被稱作「爛遊戲」的產品中吸取失敗的經驗，慢慢地修正遊戲中的各個缺點，才能產生令人讚嘆的名作；即使是國內首執牛耳的大宇，當初的許多作品也曾被罵得狗血淋頭。希望鷹揚的遊戲製作小組能夠玩完自己的每一套作品，了解最為人詬病的地方在哪裡？然後再看看受玩家喜愛的遊戲究竟是好在什麼地方？畢竟一套連自己都不喜歡的作品，要如何說服玩家去喜歡它、接受它、購買它？



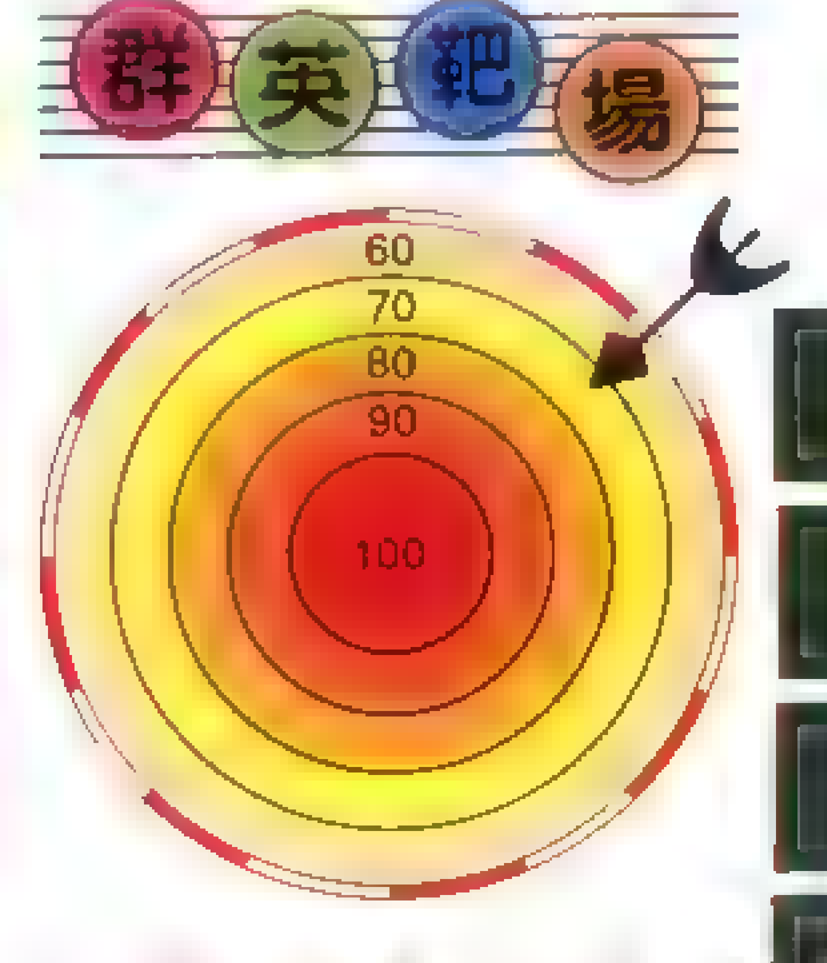


遊戲進行方式與鷹揚公司的前作恐龍世紀很像，只是將恐龍改為精靈罷了，所以創意可說是有所缺乏。雖說美工、音樂有所進步，惟整體而言進步有限。



綜觀這個遊戲的整體設定上，仍有些許的缺陷，而美工的製作也不夠精緻，這是美中不足的地方，但還算是個不錯的 GAME 。

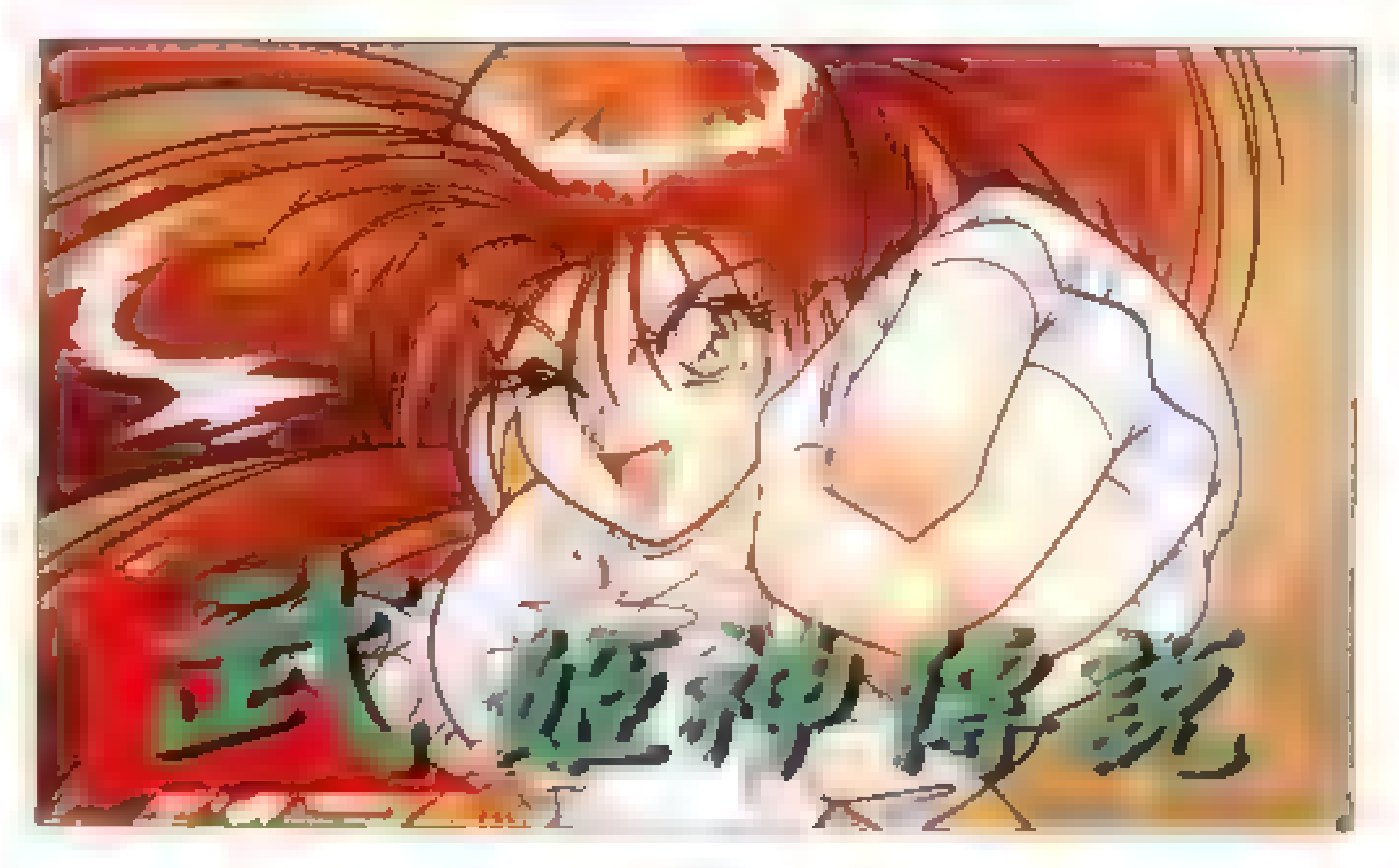
時下所流行的戰略 RPG ，畫面雖不是很精緻但是頗為逗趣可愛；在整體設定上仍有點小缺陷，不過尚不至於影響遊戲的可玩度。





出版公司／天堂鳥

本文作者／ *Mizuno*



遊戲的故事背景，是敘述「謝華集團」外食產業在進出週年慶上，對於「雇用〞最強女性〞的外食產業連鎖店」，該集團決定將免費提供最適合外食產業經營的一等地（T都S區），並予以融資支援。因此，決定於 1995 09 15 舉行〝最強女性〞選拔會；除此之外，另準備了「十億日圓」的優勝獎金，將給予個人優勝者。但是，在選拔會中失敗的人，則需接受相對的懲罰。實際上該集團此次的選拔會乃是企業宣傳的手段，以提升營業利益為目的。從那時起，一等地爭奪選拔會便成為「謝華集團」一年一度的年中行事曆。



遊戲中可讓玩家從六位不同的角色中選擇一位來進行格鬥。每一個人都擁有自己的絕技，玩家操縱您所選擇的角色，讓她來進行單場的格鬥，或者進行有情節發展的遊戲，當然一切還是以格鬥作為本遊戲的基礎。想多看一點〝情節〞的玩家們就有勞你們多多賣力作戰了。

筆者在玩武姬神的光碟版時，發現了一件事情。某日筆者想聽音樂，於是就執行了 CD 播放程式，不久後從喇叭送出音樂了，可是在我的印象中，光碟機裡放的應該是「李俊賢」的個人專輯才對呀，怎麼會不一樣？將碟盤退出後，居然看到裡面放的是武姬神的碟片。這下子我懂了，原來武姬神的程式設計師將光碟錄成多軌，玩家在不玩的時候，也可以把它當成 CD 唱片來欣賞武姬神裡的精彩配樂。當然玩家在玩遊戲的時候，也可以把喇叭的輸入端插在光碟機的輸出端中，而不是插在音效卡上，如此一來，可以避免一大堆因硬碟轉動而產生的雜訊，而破壞了遊戲的品質，算是相當不錯的設計。

至於程式設計方面，不知是設計不良還是筆者的電腦太遜，一開始要玩的時候，怎麼改組態檔就怎麼當，後來只好照著說明書上建議的組態檔去設，去除了大部份的上掛程式，甚至連快取程式都取下了，這才順利的進入遊戲。



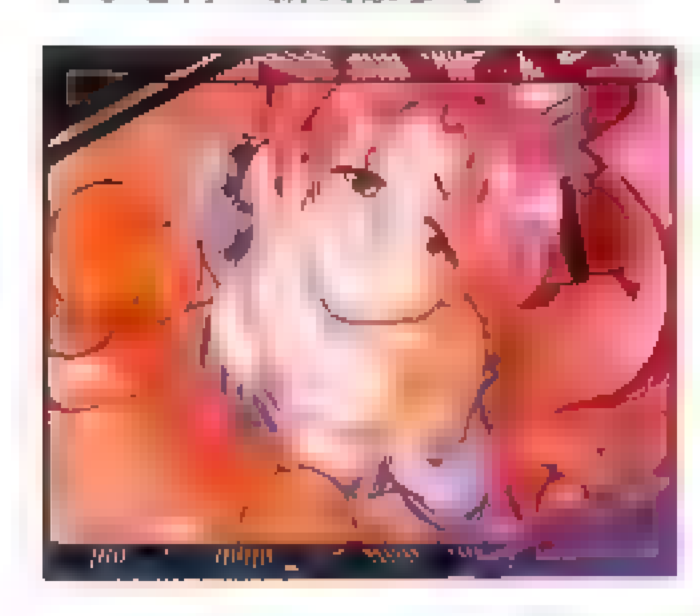
在流暢度的測試方面，筆者是在 Pentium 586 的機器、16MB 的記憶體及雙倍速的光碟機上跑這個遊戲。如果不是因為我的光碟機太慢，那一定是因無法開快取進遊戲之故，使得遊戲進行時，時快時慢的。例如在使出絕招時畫面就會延遲，如果在跳躍的時候，速度又變得太快，令人手足無措。格鬥遊戲必須具有的靈魂要素就是流暢，如果遊戲在不錯的配備下執行而又產生延遲的話，那麼就不能稱之為一個完全的格鬥遊戲，所以遊戲的流暢度不佳是武姬神的一項缺點。





操控的感覺上，與大部份的格鬥遊戲一樣，由於 PC 先天的不良，一般玩格鬥遊戲，就是在鍵盤上面冥想著那個使出絕招的弧度，然後在鍵盤上以美好的角

率按下二或更多個鍵來使出絕招。在這邊分享一下筆者玩武姬神的經驗，假設現在要使出一個絕招其輸入鍵鈕爲 2、3、6 和 Z（爲攻擊鍵），那麼在使用絕招時，按 2 和 3 鍵就約爲四分之一拍，然後再按下 6 鍵稍微牽拖一下下，再把 Z 鍵按下去，以上動作在一拍以內完成，便能完美的使出絕技。以上是我玩武姬神的小小心得，給大家參考一下。



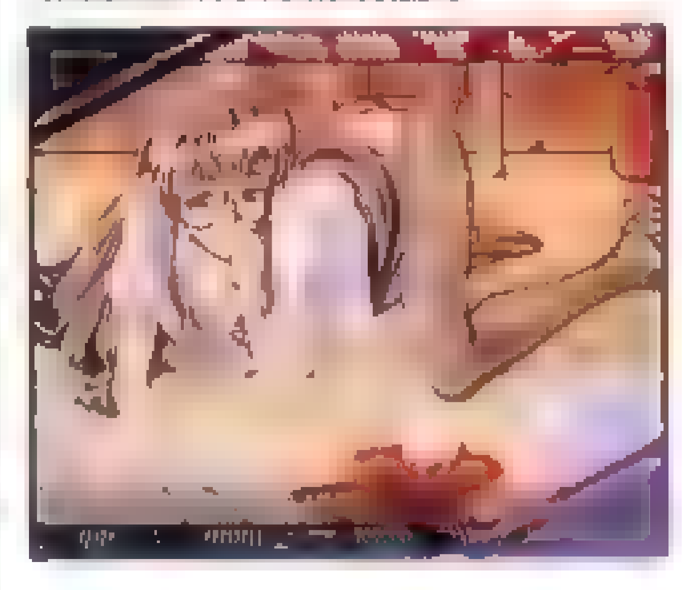
在美工的手筆上，起初覺得武姬神的難度低了點，直到了我看到其「過場畫面」時，頓時恍然大悟。原來武姬神跟機甲之夢有點像，如果打贏了就可以看到一些「紅利」；但是除了那些所謂的紅利畫面外，一些背景和格鬥時人物的畫工並不夠細膩，玩起來覺得朦朦的。所以呢，就發生了這麼一件事。當一開始玩的時候，一旁的朋友直嚷著說不好玩啦怎樣的；但當他看到屬於限級的畫面時，便把坐在螢幕前不放棄的我給一腳踢開，然後開始努力的打敗對手，以期能看到更多的限級畫面。這使我想起一句成語—『醉翁之意不在酒』。



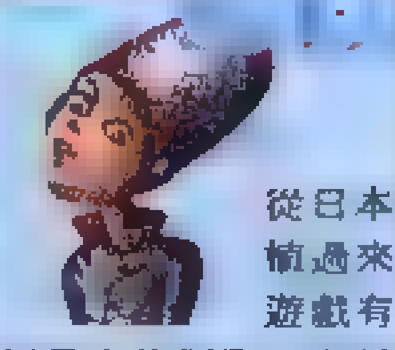
遊戲的容量，這個部份是最令我不解的地方。在一片這麼大容量的光碟中，居然只有幾 MB 的容量。有時常聽到人家在抱怨這遊戲才這麼一丁點容量，爲什麼還要放進光碟，真是浪費我們的錢。可是有時想想如果每個遊戲都十幾 MB，放多了也是浪費空間；如果每次玩還要由磁片重新載入，雖說遊戲只有 10 MB，也要等蠻久的吧？所以筆者贊成把遊戲放進光碟中（無論容量多大），但這還得遊戲公司的良心配合。筆者可不希望花了一千多元買到 10 MB 的遊戲！



評析的最後，武姬神因爲是從 9801 的遊戲移植過來的，所以呢，在美工方面的表現絕對是沒話說。音效方面因爲光碟版又將音樂錄成多軌，讓玩家可以在空閒時拿出來欣賞，搞清楚喔！那音樂不是從音效卡出來的喔！是用音源機的音色演奏然後錄進去的，不然你以爲會這麼好聽嗎？在格鬥時人物和背景的比例相差太多，在武姬神中人物和背景的比例約爲 1：3，但筆者以爲最佳比例應該是 1：2，不信的話可以到電玩店看看大家常玩的一些格鬥遊戲，搞不好爲了突顯誇張，反而畫得更大了。人物小小的，實在是玩起來很沒有快感，您說是吧？流暢度方面因爲程式設計的不良，導致會有延遲的情形，這一點爲武姬神的最大敗筆。但話又說回來了，如果真得要玩格鬥遊戲，我想把買這遊戲的錢拿到電玩店玩應會得到的刺激更多，根本沒有必要玩電腦的，除非告訴我你是一「醉翁」，那當然又得另當別論了。







從日本移植過來的遊戲有一個最大的優點，即是圖形精美，可是其在別的方面的表現，就沒那麼耀眼了。此外這遊戲還是一個限制級的遊戲，未成年者不能玩哦！

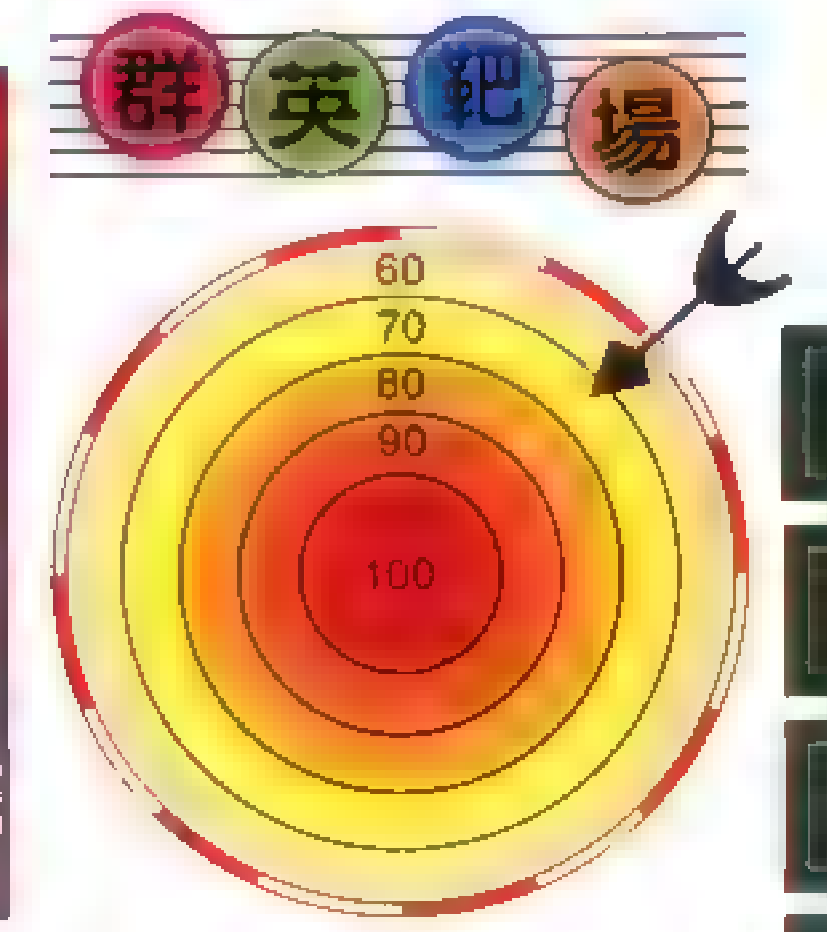
CYBER



在遊戲的流暢度及畫面細膩度來看，都顯差強人意，但在音效上的設計及破畫「紅利」別出心裁，使得玩家能得到聽覺及視覺上的享受。



以美少女格鬥爲噱頭的格鬥遊戲，在格鬥部份的表現並不突出，不過過關後的「清涼畫面」可算是本遊戲的特色。

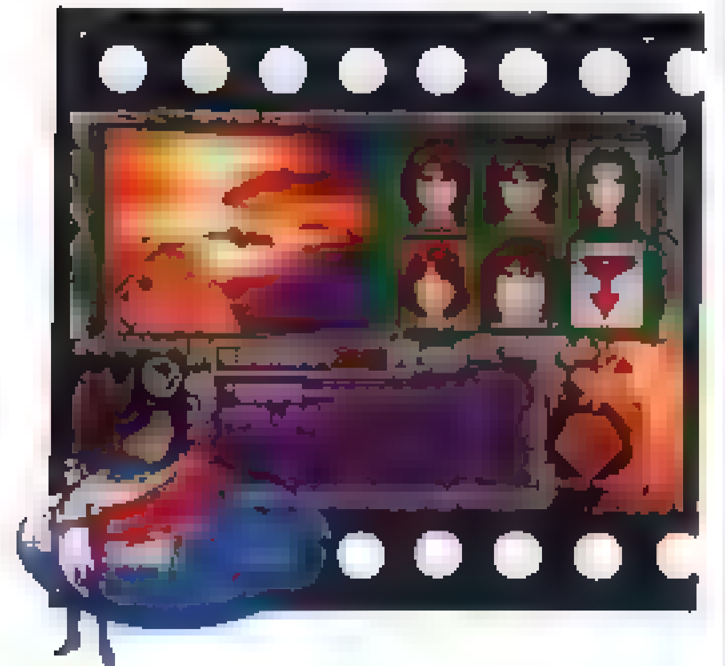






出版公司／快樂天堂
本文作者／HAYASHI

『飛呀！飛呀！小飛俠，在那天空邊緣拼命的飛翔，看看他多麼勇敢多麼堅強…』。看到科學小飛俠，就讓我回想到國小孩童時代，那時在台灣電視台首映，可說是掀起一陣風潮；當時在國內卡通界上，無敵鐵金剛及科學小飛俠是掌控小朋友卡通的時代，正如同現今的灌籃高手或蠟筆小新一樣，是小朋友心中的英雄。如今由 Family Soft 製作，快樂天堂改版的中文版的『科學小飛俠』，正是將科學小飛俠一代的故事背景改編。



這套『科學小飛俠』是屬於冒險遊戲類型。與一般日式冒險遊戲類似，支援滑鼠，文字型態的選單，在一個畫面內即可表現所有的介面，在固定的定點才能存檔。與一般日式冒險遊戲不同的地方，在於它提供切題的戰鬥模式，畢竟科學小飛俠的卡通內容有大量的戰鬥，以移植的角度來看，是不可避免的。不過冒險模式與戰鬥模式穿插得算是不錯，不會令人感到突兀。以下就各部份爲各位作分析。

故事背景是發生在能源環保的未來時代，核子能源雖然能夠解決人類能源危機的問題，但是核能所帶來的公害，如核廢料的污染、核電廠的安全問題、輻射線的感染，是傳統能源所沒有的。故事中，各國元首有志消除地球公害，決心尋求無公害的能源，於是成立『國際科學技術開發機構』，英文全名爲 International Science Organization，簡寫爲ISO。各國的科學家在ISO 進行一項『地層氣流變動計畫』，計畫研究出無公害的能源。在這同時，地球上出現了企圖征服世界的惡魔黨，ISO 中的南宮博士發現了惡魔黨的陰謀，於是成立了科學小飛俠來保護地球，並阻止惡魔黨的侵略行爲。

遊戲的內容表現上以模擬電視影集方式，有開場主題畫面（並非動畫，只是靜態畫面），而各存檔畫面有如中間廣告休息般的處理。整個遊戲可區分成兩大部份，第一部份是科學小飛俠出場並迎戰惡魔黨的來襲，第二部份是保護 UE 機構免受惡魔黨的攻擊。第一部份的劇情是敘述惡魔黨派機械獸魔鶴號奪取鈾礦，科學小飛俠受命前往監視，並而潛入魔鶴號內部將其破壞，並將鈾礦取回。在過程中也發現惡魔黨將鈾使用在核子彈的彈頭上，於是科學小飛俠阻止了惡魔黨核彈的計畫，也成功了擊敗惡魔黨的攻擊行動。第二部份是ISO在UE 機構進行新能源計畫，爲了防止惡魔黨奪取此計畫，於是科學小飛俠在機構附近保護，後來爲了有效掌握情況，於是主動攻擊惡魔黨，也再一次成功的解除惡魔黨的陰謀行動。



由於是採取冒險模式方式，因此少不了解謎部份及冒險遊戲的重複選單，以獲取下一步的線索。只是在『科學小飛俠』裡頭，將文字指令的選單與人物對話相結合，使得玩家在遊戲中可以感受到五位主角的個性，解還算不錯的設計。整個故事進行劇設得很嚴，不會讓玩家因爲選錯指令而宣告遊戲結束，它會一直讓玩家在重試，直到成功爲止，也不會因選錯而發生戰鬥。它會爲玩家避免做錯事，因此遊戲難度

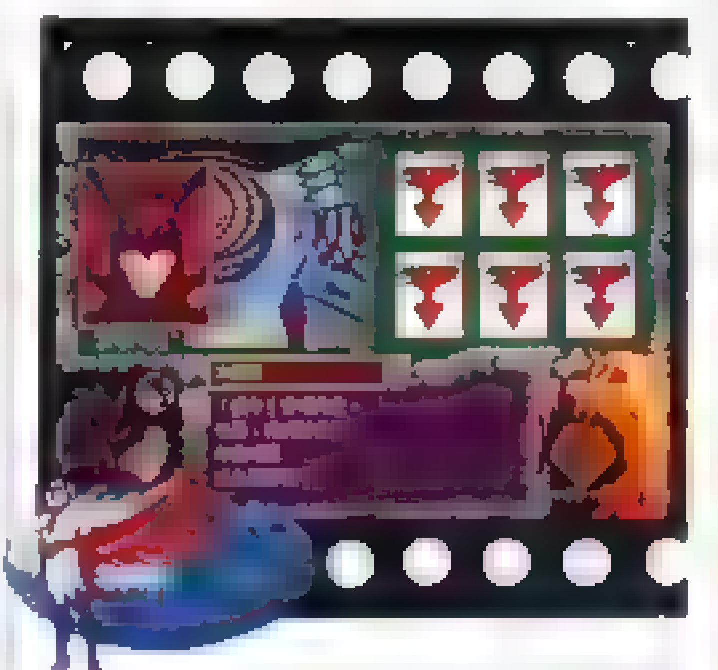
不高，只要戰鬥中注意一下，謎題難度也不算高，四個小時之內就可過關。

看到『科學小飛俠』中的戰鬥畫面時，可不要以爲它是個戰略遊戲，其實它是不折不扣的冒險遊戲。戰鬥模式有科學小飛俠與惡魔黨的戰鬥，及鳳凰號與惡魔黨機械獸的戰鬥。在戰鬥部份只不過是很單純的戰鬥，沒有經驗，沒有補血，只能從出現的隊伍中選出一名隊員與敵方對抗。戰鬥中途除非被捉否則不能換人，可以使用普通攻擊，道具攻擊及特殊攻擊。道具攻擊有數量限制，特殊攻擊有 SP 的限制；SP 與法術類似，當敵人被擊倒時可回升少許 SP。雙方做回合制攻擊，我方先攻，敵方後攻，每回合各攻擊一次，全場勝利後包括道具全部恢復。戰鬥背景會因地而有不同，攻擊屬性上有單體攻擊及集體攻擊。敵方有從全一波的攻擊，每一波有一個「頭目」及一群「嘍囉」，玩家需一個個打全部，如果有幾個角色因敗戰被捉時也不用擔心，只要全場勝利就可以了，被捉的同伴會回來的。科學小飛俠的戰鬥模式，可說是最簡單的戰鬥模式。

在音樂部份，從頭到尾都有音樂，以聲霸卡而言並不吵雜難

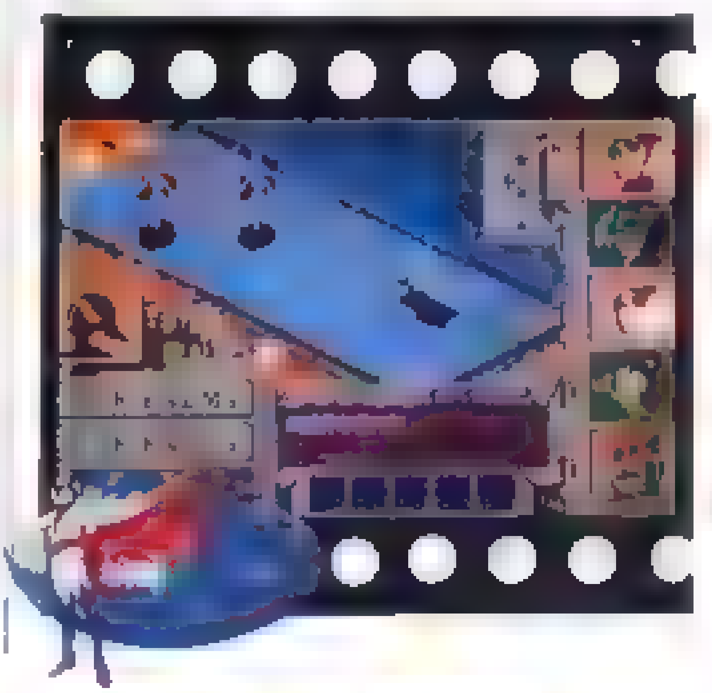


聽，有科學小飛俠著名的主題音樂，令人相當懷念；在音效上的品質就差了點，但該有音效的地方都有音效，整體表現並不突出。在畫面部份雖說不是很精美，卻也忠於一代原著，沒有離譜的地方。



整個『科學小飛俠』並沒有什麼致命的缺點，小缺點倒發現二個：第一個是玩家必須選擇存檔後才能有離開遊戲的機會，若是玩家中途想離開又不想存檔時，很抱歉只有按下 RESET 紐才能離開遊戲。第二點是在戰鬥中，若是所選擇的選項沒有次選項，那麼很抱歉你不能取消，只有硬著頭皮繼續，例如單一攻擊選擇時，若想退出就沒有辦法了。第三點是劇情稍嫌短了些，若能再加個兩段劇情就更好了。

玩完『科學小飛俠』後，覺得應該是可以做得更好，同屬 Family Soft 製作的『超時空要塞』就處理得還不錯，兼顧劇情及戰鬥；而『科學小飛俠』在冒險模式上就比『超時空要塞』好多了，比較有變化，當然兩者在遊戲的定位上是不同方向的。『科學小飛俠』在戰鬥上稍嫌簡單，應該可以更豐富些，例如我方可以多人出場，戰鬥時如同 RPG 戰鬥一樣，雙方互相攻擊，該會有趣多了。『科學小飛俠』是個小品的遊戲，適合懷舊的玩家輕鬆的遊玩。







爲數年前風靡台灣卡通的移植遊戲，可惜受限於卡通的題材，故遊戲的表現並不理想。不過對科學小飛俠有深刻印象的人，也許會有不同觀感也說不定。

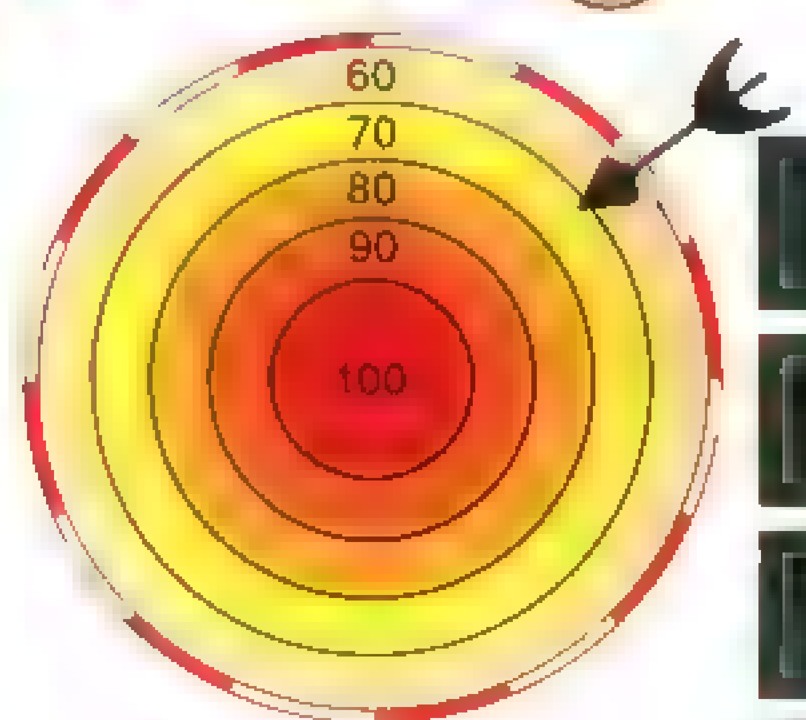


頗讓人懷念的卡通，重新搬上電腦螢幕，添加了解謎與冒險，使得遊戲更完善，而遊戲主角，畫面都與卡通版相同，較具親切感，但也缺乏創新。



由知名卡通所改編，在冒險類型中加入了戰鬥成份，不過比同性質的「超時空要塞」要來得簡單些；在畫面及音效上頗忠於原著，令較年長的玩家懷念不已。



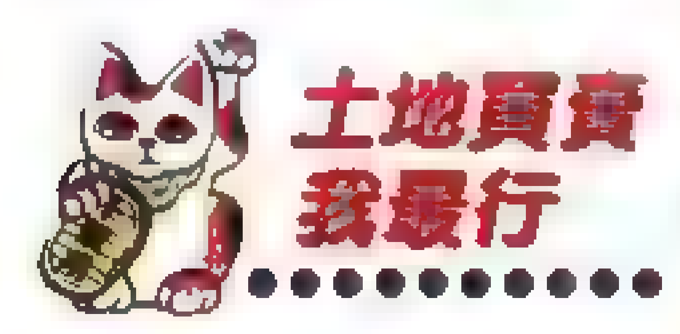






出版公司／軟體世界
本文作者／S.P.G

記得剛在「軟世」7月號上看過一則關於『超級大富翁』的廣告，沒想到才事隔一個月而已，遊戲立即火熱上市。姑且不論遊戲的內容，光這種不拖延、不黃牛的作風，就令人十分激賞。提到棋盤式遊戲，自然使人聯想到曾紅極一時且至今仍歷久不衰的大富翁II，因為它的成功，使其在許多方面都成為後繼者的典範；如此一來，那些同類型的遊戲就變得玩不出新意了。「超級大富翁」（以下簡稱超片）的作者想必也洞察到這個現象，故其致力在革新方面所做的努力，是大家有目共睹的，如：移步的方式從骰子上數目的總合，改變為以俄羅斯輪盤來決定前進的格數，以往在螢幕上代表玩家與電腦那些頑皮逗趣、酷勁十足的小人物，也搖身一變化身為頂頂頗具創意的帽子，而其花樣繁多的造形，則是依劇中人物而特地塑造的。就從這個小地方，即不難看出製作群的用心。

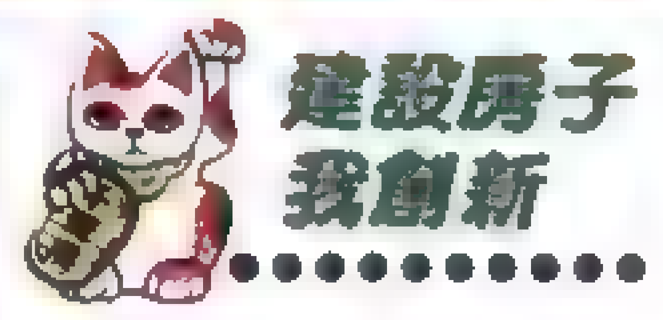


談到大富翁，當然不能忽略佔有非常重的份量的土地買賣。關於這個部份呢？則是超片相當獨特，同時也深具巧思的一點。它跳脫了往常每塊土地大小都相同的束縛，而改採一種符合事實的設定，即為依據預建地的用途而有相異的面積，如此使得遊戲更為亮眼，亦增添不少變化。除此之外，也因為這個改變，連帶影響到買入土地的方式。在超片中你將不再是走到那買到那，而是必須精準的踏在每棟建築物的唯一購買處上，才有機會將它買下；也就是說即使你身處在某個建築物的範圍裏，但並非位於其購買處時，仍無法把其購入門下。

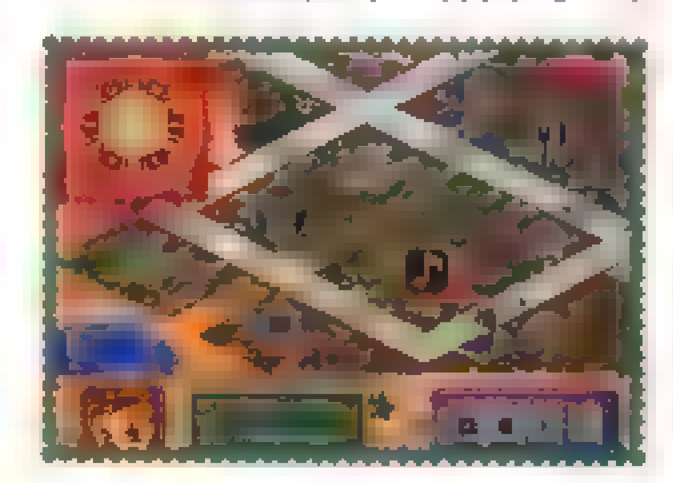


還有一點令人又愛又恨的設定，即是在超片中允許玩者們互買對方的土地（不過它必須在兩個前題之下：①土地上沒有任何建築。②被你相中的土地會自動升值5%。故你如想橫刀奪愛，將比原來的主人付出更大的代價。）這種新奇又富挑戰性的規則，十分令筆者心儀，而當中反敗為勝的機會，也是同類型所缺乏的。





擁有了肥沃的土地後，下一步自然是在上頭興建一間屬於你的商店。超片在這方面可不只是以一視同仁的方式處理哦！取而代之的，是因店面的種類而會有不同的變化。除了在外形上做了巨大的改革，在遊戲的原則上也有稍許的更動。往常房子愈大，租錢愈高的原理依然被保存下來了；其中不同的是，當你把某個建築升至最高級時，將可以用錢來買入口處，入口愈多，顧客光臨的機會相對地也就愈高。這種按照常理而做的創新，使超片因此增色不少。你是否曾在大富翁中因為受到福神的眷顧而買房子不用錢，或是飽受衰神的糾纏而買房子慘遭流標呢？這回在超片中也有一個堪稱異曲同工之妙的安排，就是當玩家走到自己的領土上而準備蓋樓時，會出現一新



吃角子老虎機，此刻的你就必須用拉 BAR 的方式來決定投資建設的結果，當中可能的組合有四種，分別為：①核准蓋房子；②須出公告價的一倍來建設；③免

背；④不准建設。



等你蓋起第一間兩號後，接下來就是等客人上門送錢了。在超片裏消費額度的多寡除了取決於你商店的類別與規模外，還關係到買方的運氣；因爲遊戲中將以射飛標的方式來確定顧客在店內所欲消費的等級。假設不幸的，消費的數目超出你所有的現金數時，該怎麼辦呢？嘿！別擔心，可不會像大富翁Ⅱ一樣，被從天而降的「破產」兩個字壓死，你只要賣掉你手邊的一棟建築物就可繼續再玩了。這個資金調轉的方法不錯吧！但…是，如果你只有一堆地皮卻沒有任何一間房子的話，那只好請你再重新玩一次囉！



精緻圖形請看我

乖乖，這回超片可是採 640 × 480 256 色繪製的哦！而地圖更是摒棄了以往的排換法，改以全張描繪的新作風。故超片的上瀧而在美感上的呈現，筆者認爲它不但在軟世自製遊戲中屬於一流，甚至可匹敵國內著名的棋盤遊戲製作公司--光譜公司。不過其在特殊事件的圖案與主角群像則令人感到有些粗糙，所幸那些事件頗富變化性且稍具喜感，才使整體的表現不致打太大的折扣。古有名諺：「一分錢，一分貨。」像這般好的貨色，自然得花去你不少錢。別誤會，並非是遊戲的售價很貴，而是你如果要玩得痛快些，則最好有台 486 DX2-50 以上的機種，並再外加 8MB 的RAM，否則你可能就要高唱"等你等到我心痛"了。





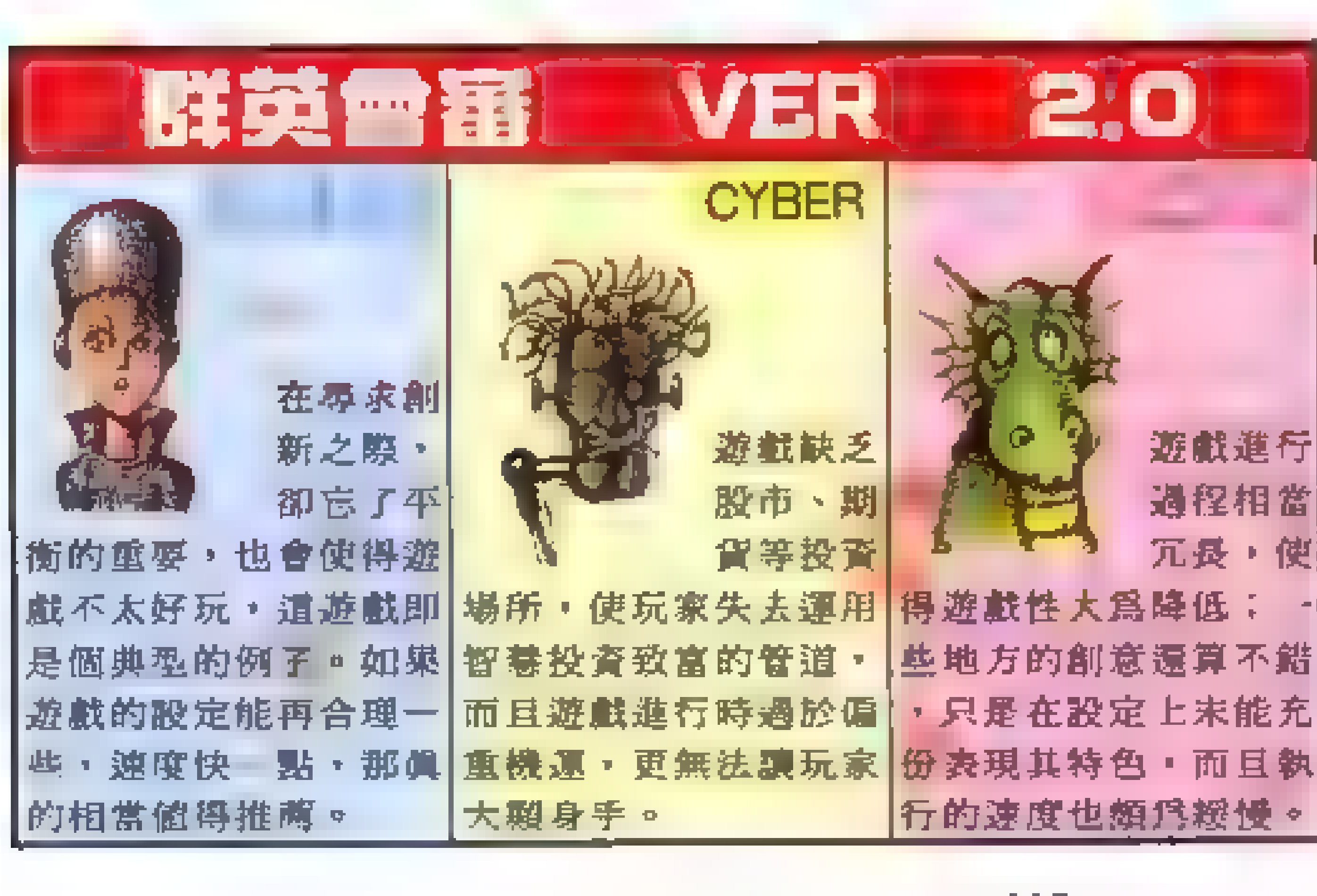
結論

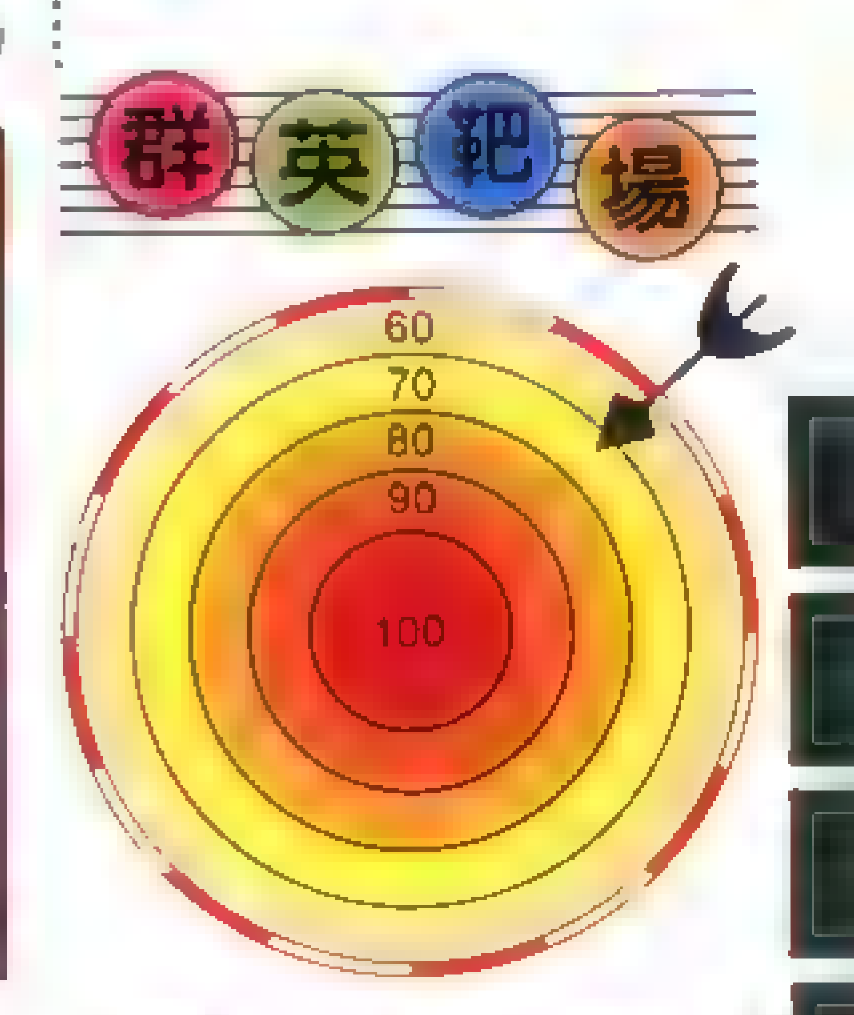
玩完了超片後，筆者個人覺得它在一些地方仍有待加強，如：①特殊場所太少，連最基本的銀行都沒有。②沒有多種地圖可供選擇，相當可惜。③因爲遊戲特殊的進行方式，使得過程有流於冗長的傾向。此外還有某些奇異的設定，好比：①已經倒閉的玩家還可陸續收到房錢，故你會看到一種不合理的情況，就是那些擁有兩、三千萬的人只能在旁邊乾瞪眼，而手中現金不滿十萬的人卻可以玩的不亦樂乎。②每種特殊物品的售價都相等，使許多東西形同虛設，因爲如果同樣花一萬元，你會讓對手損失 5 萬亦或損失 50 萬呢？相信這個答案應該是顯而易見的。

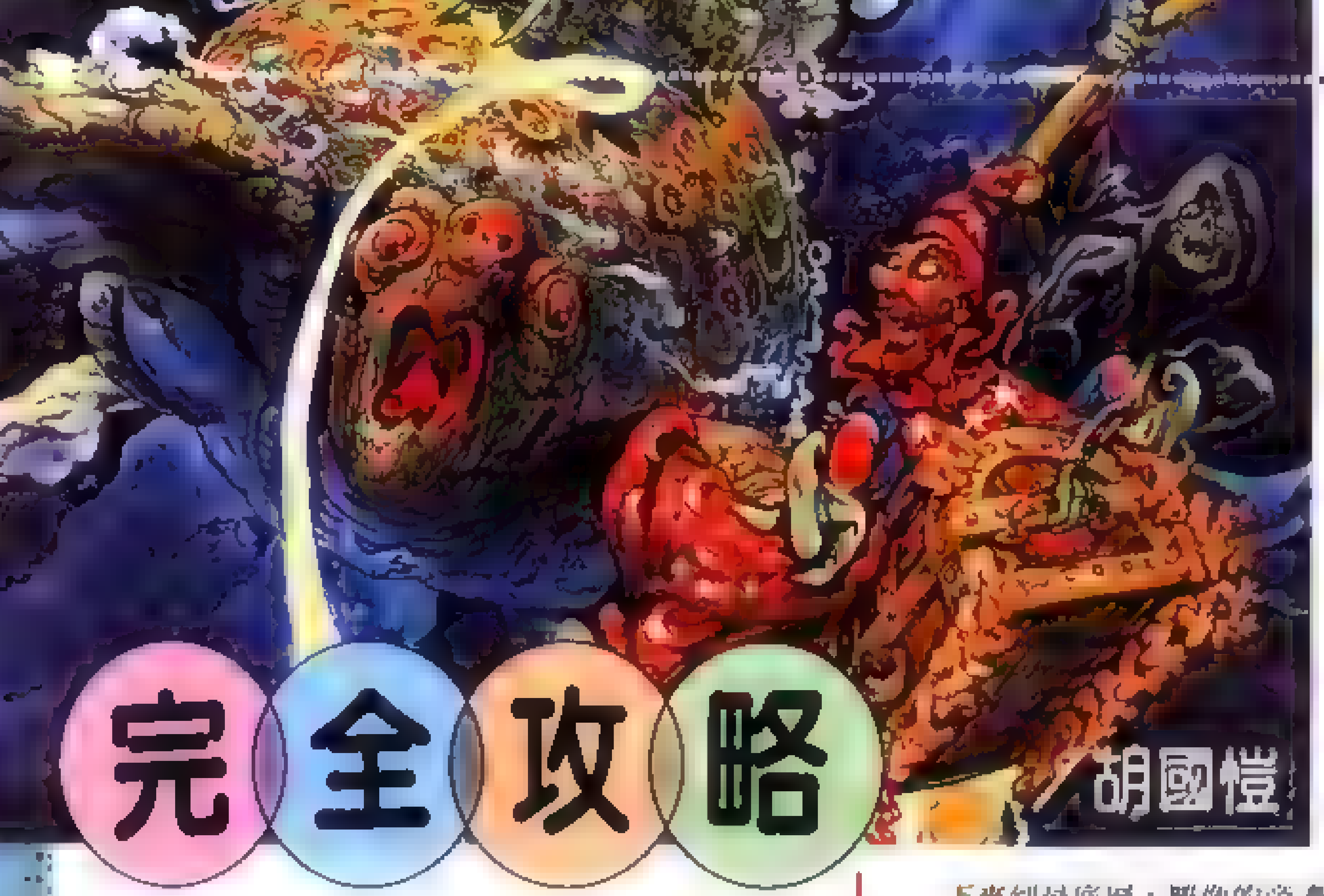


總括來說，超片雖然沒有「仙劍奇俠傳」、「幽浮 2 」…等大作那樣令人驚豔與深具吸引力，但它還算是一個可以使你在炎炎夏日中細細品嚐的佳餚，也就是屬於那種耐玩型的作品，是值得你考慮的遊戲哦！









阿達魔術師 完全攻略

/胡國愷

第 1 天

唉啊！好夢方甜，一大清早的，一陣敲門聲擾亂了我的睡眠，校長到底是有什麼要緊事找我商量，非得這麼早吵醒我，縱然滿心不太願意，我還是不敢違逆校長的命令。抬頭望向窗外，哇！一隻巨大的紅龍矗立在尖塔上呼呼大睡著。我先施展魔法打開衣櫃，無奈學藝不精，最後還是得一腳將門踹開，拿起裡面一小袋金幣。

魔法大學的地圖



順著台階來到校長的辦公室，在瞭解我們的城鎮中出現了一隻可怕的惡龍後（咦，不曉得是不是剛才瞧見的那隻昏睡龍？），校長認為一個好的魔法師本就應該替居民解憂，於是話鋒一轉將解救安卡摩波克的重責大任託付於我，天曉得像我這麼個會摸魚、打混的傢伙，也只學會一招半式的魔法，我哪裡懂得屠龍呢，但不管如何向校長解釋，終究躲不過這個宿命。校長吩咐我先到圖書室找一本有關「龍完全藏匿處」（ Dragons' Lairs ）的書籍，據說這本書記載了各種龍群躲藏的技巧和藏匿處，詳讀此書，即可曉得巨龍所躲藏的位置。

下來到最底層，雕像的旁邊是一間廁所，廁所內一片漆黑，除了掃帚（ broom ）外，似乎看不見其他的物品，拾起掃帚，回到自個的臥室，利用掃帚將沉睡的魔箱搖醒。咦，這個魔箱可是我最忠實的伙伴，可惜個性和我一樣，貪睡了點。



這棟大樓內最底層的右手邊是一間廚房，右邊則是圖書室，和圖書管理員打探龍完全藏匿處這本書，可是我似乎和這隻猩猩無法溝通，想起魔箱內有一根剩餘的香蕉，利用香蕉賄賂管理員，管理員很快的幫我找到這本書，趕緊將書拿給校長，經過校長詳細過目後，他發現書中介紹了一個可以追蹤龍蹤跡的裝置，不過要製作這個裝置得要有五個物品配合，這五樣東西分別是魔法棒（ Magic pole ）、金屬做的容器（ Metal Container ）、捲髮器（ Conducting Coil ）、小魔鬼（ Imp ）和龍的氣息（ Dragon's Breath ）。

嗯，魔法棒這東西不難找到，一個優秀的魔法師身上是應該帶著魔法棒的，何況這兒是全鎮唯一的魔法學院。來到二樓的餐廳，窩在輪椅上的老魔師 Windle Poons 面前就擺著一根魔法棒，可惜他正很努力地練習一項新的魔法技術，我無法直接拿走他的魔法棒，所以只好趁他不注意的時候，偷偷的拿取，待他練習的空檔，利用先前在廁所拿到的掃帚，趕緊和魔法棒偷天換日。

走進廚房和廚師聊聊天，廚師說要是這裡再發生什麼不尋常事情的話，他就不願待在這邊，我不

經意的瞧見廚師手上的油炸鍋（煎鍋），看來這應該就是命屬做的容器，可是廚師不肯讓我拿走這個物品，我只好暫時做罷。

出了這棟大樓，門外是一大片草坪，通往外面的大門得用魔法才能開啓，無奈上課時一直沒好好學習這項開門魔法，不管如何施法，依然打不開大門。門前有一位初學魔法的學生，於是我打算向他請教如何開門，噢，原來開門的魔法手勢這麼簡單，依樣畫葫蘆，可惜門沒打開，反倒是變出了一隻青蛙，收下這隻青蛙，不死心，對著大門再練習一次，但還是開不了門，失望之餘，奮力一踢，沒想到門就這麼被我給踢開了。

廣場（ Square ）



走出魔法大學，安卡摩波克城的彼薩地圖呈現在眼前，地圖上標出了城裡內各個場所，我只要點選想到達的地方，就能立刻趕過去那。先到廣場（ Square ）瞧瞧，廣場中央有一個番茄攤位，趁著店老闆不在，拿起一粒番茄，往右瞧，看見有一個收稅金的傢伙被綁在木板上，將番茄朝他的臉上一丟，嘿，這舉動還滿好玩的，正打算重施故技時，發現一隻小蟲（ Worm ）從番茄內爬了下來，撿起地上這隻可憐蟲。

接著，和番茄攤右手邊的小孩談話，不過這小鬼似乎只對我身上的金袋有興趣，而且手法還滿俐落的，眨眼間就順利地偷走了金袋，這個妙手空空的伎倆還不賴，我央求小鬼指點一番，不多久，我就學會了這項技術，身上也多出了一個神偷手（ Pick Po cket ）的圖像。由於初次學會神偷的伎倆，難免想小試身手，對著廣場前四位小老人練習。哈！在經過幾次失敗的練習後，最後終於成功地從一個老傢伙身上偷到一件燈籠褲（ Bloomers ）。

廣場中央有一間診所，一進門，還沒表明身份，就被接待員喝令閉嘴，要我安靜的坐下，並且慢慢地排隊，直到輪到我為止，可是我到現在還搞不清楚這是一間什麼診所，抬頭瞧見巨人（ Troll ）身後有一個捕蝶網（ butterfly net ），可是座位被巨人佔住了，無論怎麼拿都拿不到捕蝶網，離開診所後隨即再進去一次，這次中間的座位空出來了，和在座的女孩聊天之後，才曉得這是一間精神科診所，不過我現在可沒什麼毛病要找醫師診治，趕緊拾起頭上方的捕蝶網後便離開這地方。

皇宮（ Palace ）



門前的守衛將嚴禁任何人進出宮殿，我和其中任何一名守衛聊天，趁機讓他想起對方的老婆，對方會因為吃味而和同伴引起爭執，待一方被擊倒在地後，我就可以順利的進入宮殿。

宮殿內的農夫、女巫和小偷正打算排隊會見首族，小偷因為城鎮中有龍的蹤跡，夜晚不敢外出偷東西，所以要求多分點配糧，女巫則有一本蛋糕食譜（ Custard Book ），據女巫的說法，照著這個食譜烹飪好的蛋糕，只要送給喜歡的人，一旦吃下蛋糕後就會對送禮的人一見鍾情。和可憐的農夫交談，發現他也對龍大表不滿，看來，我是真的得幫他們的忙，解決掉這隻討厭的傢伙。

進入小偷身後的房間，這兒是一間浴室，在這個房間裡可以找著一面小鏡子（ Mirror ）。

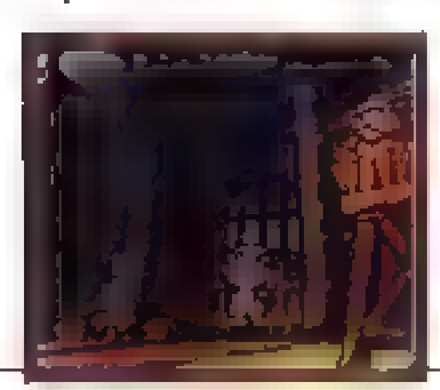
馬廄（ Livery Stable ）

搶視貨車（ Cart ）！哪一大包袋子。啊！原來裡面裝的全是玉米，拾起袋內的玉米後便往市區街道前進。

市區街道（ Street ）

街道上有兩個進出口，靠近下方進出口的是一間理髮店（ Barber Shop ），而另一頭則是玩具店（ Toy Shop ）。先來到玩具店，拿起玩具設計師面前的線團（ String ），和堆在箱子上面的趣了玩具。

從玩具店出來後，直走到理髮店，店內有一位女顧客，她一直煩惱不知是留著直髮還是捲髮好不



街道的地圖

玩具店 — 街道角落 — 廁所 — 魚販 — 理髮店

，先瞧一瞧她頭上的髮箍（ Hair Roller ），哦，這個物品好像是五項物品中的捲髮器（要先利用「看」的指令觀看髮箍），原本想直接將髮箍拿下來，不過理髮師根本不讓我有機會偷這東西，接著和婦女土聊天，遊說她說留著直髮比較美觀，經過溝阿姨的首承，她向理髮師說明不要弄捲髮了，理髮師遂把髮箍收回自個的口袋裡。



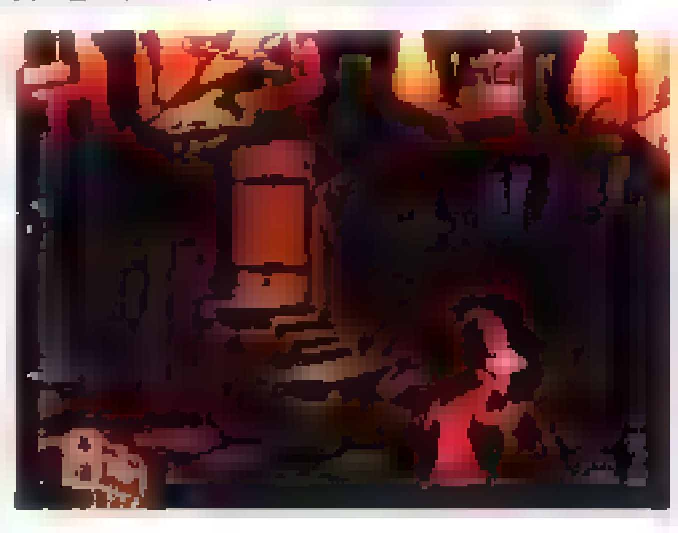
幸好先前學會了妙手空空，我可以偷到理髮師口袋內的東西，不過我的技術還沒到家，可不能這麼明目張膽的直接偷取，我得先引開他的注意才行，和理髮師聊天，讓他想起心目中最愛的牛奶姑娘（ Milk Maid ），趁他人做白日夢之際，利用神偷手往他的口袋內偷得了髮箍（口袋的位置很小，而且理髮師作夢的時間只有幾秒鐘，若第一次無法順利拿取，可以多嘗試幾遍），拿到髮箍後，離開街道，往小胡同（ Alley ）的方向前進。

小胡同（ Alley ）

位於路中間有一塊方形的地板很奇特，它可以把人反彈到高處，不過踩上這塊地板之前，我得先把魔箱內的小面鏡子帶在自己的身上，然後才讓地板幫我反彈至屋頂上。

屋頂上頭有一位清潔工人正在認真的清潔煙囪，向遠處望去，那兒有一座高塔，我賣力的爬上高塔，小心翼翼的移動到旗桿尾端，我就這麼被倒吊在旗桿上，死神也不忘出來向我調侃一番，將鏡子掛在尖端處，然後移動鏡子調整到正確的角度，鏡子折射的光線讓火龍感到很不舒服，火龍遂飛過來一探究竟，當牠瞧見鏡中這個醜陋的模樣時也不禁嚇了一大跳，於是朝著鏡面噴火。幸好有盡職的魔箱在下面等著，當鏡子往下掉落時，魔箱適時地將鏡子接住。離開高塔，回到屋頂上，往左手邊移動，發現有一個梯子橫擺在屋頂，將梯子弄倒，讓地上的魔箱接住梯子。正在思考如何下到地面時，發覺上方有一戶人家的窗戶沒關，我便爬進窗戶內，雖然這個動作引起了住戶的抗議和反感，不過我還是安全的回到了地面上。

往胡同深處移動（記的要快速通過會反彈的地板），最裡面的一間房間是煉金術士的實驗室，和術士寒暄一番後，藉機在房間內四處觀望，留意木桌上的擺設，有一瓶裝滿熱油的燒瓶正在煮沸著，一旁的照相機（ Camera ）裡面竟然住了一個小矮人（使用「看」的動作），趁著煉金術士不注意時，將魔箱內的玉米丟進燒瓶內，爆米花的爆破聲嚇到了術士，他害怕的躲在桌子底下，現在我可以大大方方的將照相機內的小矮人拿走，不過這個小傢伙還滿聰明的，一溜煙，就順著水管溜到外面的老鼠洞裡，我也跟著跑出屋外，先將魔箱內的小蟲（ Worm ）和線圈（ String ）綁在一起，利用這個裝置往洞口引誘小矮人，然後伺機將牠捉住，這個小矮人似乎就是校長所說的小魔屋了。



魔法大學（Unseen University）

回到魔法大學，一直往右走，有條路（ Path ）可以通道廚房的後面，記得先前和廚師聊天時，他曾經提過，要是廚房內發生怪事的話，他就要向上面抱怨了。嗯，只要他離開廚房我就能拿走油炸鍋，所以我先將在沙所拿到的捕蝶網帶在身上，然後從魔箱內拿出梯子（ Ladder ）架在牆上，爬上梯子，等廚師把煎餅拋上去的時候，趕緊用捕蝶網將煎餅撈起來，廚師因為發現煎餅不見了，心裡篤定一定又是魔法師搞的鬼，所以悻悻然跑去告狀，趁著廚師不在廚房，趕快溜到廚房拿起油炸鍋（ Frying Pan ）以及吊在架子上的香蕉。

好了，校長吩咐的五項物品都已全找齊了，回到二樓的校長室，依序將小魔屋、被龍吐過氣的鏡子、魔法杖、髮箍和油炸鍋交給校長，經過校長的組合、調配後，他做出了一個火龍探測器，這個探測器如同大多數的寶物探測器一般，一旦找到寶物，探測器就會急速的嗶嗶叫，我於地圖中四處移動搜尋龍的蹤影，終於探測器在右下方的倉庫（ Barn ）那發出了急速的嗶嗶聲，我趕緊走進火龍藏匿的倉庫裡。哇！發財了，呵哈哈哈…好多的黃金，就在我得意之時，將所有的黃金收到魔箱裡時，一旁的火龍出聲了，看到這麼龐然大物的傢伙，心裡不禁害怕了起來，不過還好火龍並沒有對我做出不利的舉動，反而請我幫牠一個忙，原來火龍並不想待在我們的世界裡，牠只想回到屬於牠自己的國度，但火龍是被兄弟會（ Brotherhood ）從另外一個次元召喚來的，而且他們擁有控制火龍的力

飛，所以火龍無法反抗兄弟會，也回不了家，而解救火龍的方式是，回到過去，找出兄弟會藏匿的位置，並且想辦法拿回他們每個人身上的金色物品。



現在我成了全安卜摩波克鎮最富有的魔法師了，不過火龍的事情還沒告一段落，我可不能就此打住。回到魔法大學的圖書館，館裡有一個老傢伙（ sleazy guy ）、耳朵裡藏了一根金香蕉，於是向他詢問耳朵裡放金香蕉的奇怪舉動，這位老兄也不含糊，告訴我這根金香蕉可是一個寶物呢，有了這個東西，可以在圖書館享有任何書籍的租借服務，而且館長也不會多加刁難，但這根金香蕉可是無價之寶，除非拿皇家的黃金和他交換，否則他是不會出讓的，不得已，為了繼續調查火龍的事件，將魔箱內所有的黃金通通交給他，和他換得這根金香蕉。

將得來不易的金香蕉送給圖書館的管理員，牠就會幫我開啟一個通往異次元世界（ L-Space ）的入門，不過說穿了，這個異次元世界只是讓我回到過去十二個小時之前的世界，我進入時光隧道，過了一會，來到了十二個小時前的圖書館內（注意！這兒請先存一下檔），在那約等了一會兒，突然發現一個小偷偷溜進來拿了一本書之後，開啟書架後的密門逃走了，接著我也依樣畫葫蘆，照著小偷的方法，開啟密門（密門的開關很小，漂浮在空中那本紅色書籍的下方有一本書，那本書籍即是開關），離開密門後即顯示出過去世界的地圖，我留意地圖上有一個小人在跑來跑去，這個小人應該就是先前的小偷，仔細留意他的去處，最後他會落腳在右下方，而這個地方便是小偷藏匿之處（ Hide-out ）。（註：藏匿之處是不會事先標明在地圖上的，你得先於地圖上看到小偷跑到這個位置，爾後地圖上才會標明這地方，所以先前若是尋找密門的時間過久，導致小偷已經完全跑掉的話，您可以取檔後再試一遍！）。

公園（ Park ）

來到公園，發覺椅子上有一個醉漢，他的打呼聲似乎嚇跑了蝴蝶，將青蛙塞在他的嘴巴裡面，以避免呼嚕的打呼聲，蝴蝶也可以飛的比較低一點，趁蝴蝶低飛的時候，利用捕蝶網捕捉蝴蝶。

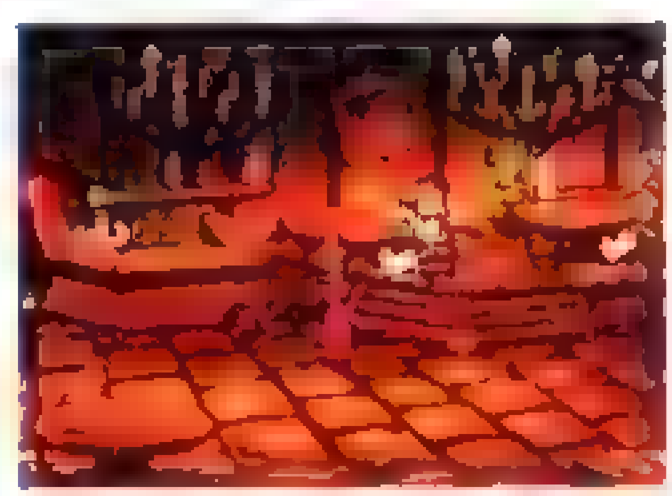
街道（ Street ）

街道角落（ Corner ）處的大燈正亮著，對準大燈把蝴蝶放出來，蝴蝶引發的氣流效應會引起未來世界下大雨，倒楣的僧侶未來這時候正佇立在這個街道角落，很不幸的就被突如其來的大雨淋了一身濕。留意窗戶旁邊，有一瓶容器（ Pot ），於是我拾起容器並將其放進魔箱內。

透過時空隧道的傳送，我又回到現實世界，再度回到街道上，在角落附近的廁所裡，我發現了僧侶的僧袍正吊在曬衣繩上晾乾，趁四下無人，趕快收起僧袍（ Robe ）。

酒店（ Broken Drum ）

來到酒店，向酒保點了一杯酒，把酒喝光後，將這個有柄的酒杯（ Tankard ）收起來，酒保的身後有一瓶綠色的酒，很像是葡萄酒（用「看」的動作），再一次向酒保點這杯葡萄酒，同樣喝完後，將盛酒的玻璃杯拿走，並且也順道拿起桌上的火柴盒（ Mat ches ）。



聽酒保說這份奇特的葡萄酒於回到過去的時光時，會產生橡人的副作用，為了驗證這個的真實性，我打算回到過去的場景。

回到過去後，「立刻」趕到小偷的藏匿處，將左手邊門前的水管換個方向，然後躲在圍牆的後面，等到小偷來到這兒時，立刻拿玻璃杯當偷聽用的聽筒，將玻璃杯倚靠在右方的排水管上，如此一來，我便偷聽到進入兄弟會藏匿處的密碼，待小偷進去後，穿上僧侶服，佯裝他們的同夥，混入其中，終於在裡面發現了兄弟會的巢穴，原來是有六位野心勃勃的僧侶想召喚火龍，並準備舉行召喚儀式，我因為裝入內，自然也得加入這個召喚儀式。此時，根據火龍上回告訴我的那段話中，曾經提到得找齊這些人身上的金飾物品，火龍才有辦法反抗這些人。當下，我得找齊這六件金飾物品。

回到現實世界中的酒店，酒店內有一個小孩似乎畏首畏尾的，一會兒躲在桌子底下，一會又抬頭探望，向這個害怕的小孩（ Scared Guy ）詢問，原來在他的房間內曾有鬼魂出沒，鬼魂索取他的通行證之後便隨即離去了，小孩每想到當晚的情形，都會莫名的恐懼。

旅館（ Inn ）

來到旅館的房間中，拿起床上的床單（ sheet

），接著再回到過去時光的旅館內，原來這間臥房正是「害怕小孩」的房間。嗯，小孩說曾經看到鬼，我披上床單偽裝成鬼的模樣，就像小孩之前在酒店裡向我形容的一般，接著拿起桌上的珠寶盒，哎呀！保險箱上鎖了，沒有密碼是打不開保險箱的，看來這小孩之前在酒店內並沒有對我透露實情，所以我得再回到現實的酒店中，詳細的和小孩盤問個清楚。

原來小孩告訴我鬼魂是用鐵鎚敲碎珠寶盒才拿到通行證的，再回到過去時光的旅館內，重複上個扮鬼的動作，終於拿到了珠寶盒內的寶物－「通行證」，有了這張通行證，我就能通行無阻的出城了。

城外

回到現實世界中，並且來到城門前，將通行證拿給門前的守衛過目後，我就能順利出城去了。

世界盡頭



城外世界的風景相當漂亮，我先來到世界盡頭（ Edge of World ），那兒有兩棵椰子樹，我將椰子樹搖晃了一下，一顆椰子（ Conconuts ）遂從樹上掉到河裡，利用捕蝶網將椰子撈回來。

回來的路上，我繞過山路，只行到半山腰處，就瞧見一個奇怪的七彩鳥，正打算向牠打招呼時，魔箱匆忙的跑了過來，七彩鳥嚇得掉下了一顆蛋並且掉了一根羽毛，我馬上將地上的蛋和羽毛撿起來。

廣場

回到安卡摩波克鎮，在火龍躲藏的倉庫處，可以找到一把螺絲起子（ Screwdriver ），我利用螺絲起子將椰子挖一個洞。

接著再來到廣場中央，和之前教我神偷手的小孩聊天，小孩和一個身穿紅衣服的人比著一個奇特的手勢，我也想學會這個手勢，不過小孩說我得先證明自己是個真正的男子漢之後，他才肯將這手勢傳授給我。

走進廣場處的診所，和旁邊的巨人談了一兒，不多久，就輪到我治療了，上到二樓，精神科醫生一看到我二話不說，就要我躺在床上，並且讓我看了兩張很奇怪的圖案，我根據圖案的形狀回答，不過醫生似乎並不怎麼滿意我的答案，還要我下次得再來找他治療，而這兩張圖畫紙（ Ink Blot ）呢，醫生說我可以保留下來。

接著來到皇宮，門前的守衛依然不讓我進去，我拿其中一張圖畫紙給胖子守衛欣賞，不知怎麼的，另一個守衛又忽然提起圖案的形狀很像胖子的老婆，兩人又因此起了爭執，我便順利地進入宮殿。

和排隊的農夫交談後（喲！原先農人手上的雞蛋如今都孵出小雞了），聽說有一名小偷可能躲在陰暗地帶（ Shades ）。

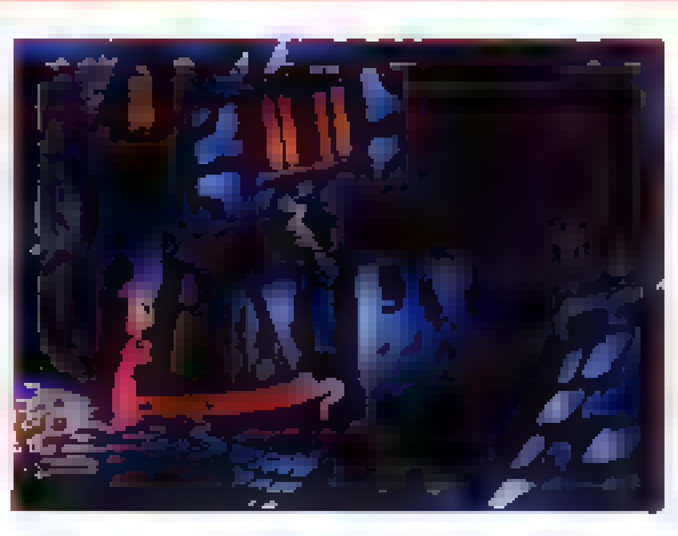
回到魔法大學，先到廚房拿一大袋玉米粉（ Cornflour ），接著「回到過去」位於街道上的廁所，打開廁所的大門，發現門後有人畫了一些塗鴉（ Graffiti ），上面寫著說：「想要證明自己是男子漢，得到沙拉的住處」。接著我便急忙來到陰暗地帶（ Shades ），大胸脯沙拉的住處正位於陰暗地帶最裡頭，和沙拉交談後，將魔箱內的蛋、玉米粉和椰子交給她。哈，沙拉因而好心地請我進入吃她剛烤好的蛋糕，我趁她不注意的時候，偷了一件燈籠褲。

回到現實世界的廣場處，將沙拉的燈籠褲拿給小孩看，因為我已證明了自己是男子漢，小孩遂教我這個奇特的手勢，學會後，免不了手癢想找人試驗，我在一位老小人身上驗（？）結果，沒想到又偷了一件女性胸罩（ Bra ）。

金鏈子

從廣場出來後我接著到陰暗地帶，往內走，即見梅森（ Mason ）正在一面牆壁上作畫，我用新學會的手勢和他打招呼，因而拿到了梅森的金鏈子。

金鑰匙



沙拉住處前面的右手邊，有間茅舍（ Hovel ），似乎有人躲在茅舍裡面睡大頭覺，我將胸罩和梯子組合在一起，然

後將梯子橫靠在茅舍，進入屋內，利用羽毛搔小偷腳底，趁他翻身的時候，拿走他身上的金鑰匙。辦完這件事後，我收起梯子離開這地方。



金牙齒

回到廣場處，有人在販賣甜甜圈（ Donut ），和他交談並跟他買一個甜甜圈。甜甜圈商人的背後是一條小巷子，巷子裡頭擺了一座機器，等愚笨的人（ Dunnyman ）來這兒補充燃料時，將甜甜圈送給他，結果因為甜甜圈太甜了，反而讓他的牙齒疼了起來。

接著，到診所內和牛奶姑娘（ Milk Maid ）談話，我向他說明我見過她的青梅竹馬，她遂交給我一張紙條，要我轉交給那個人。

來到街道上的理髮店，將牛奶姑娘的紙條交給理髮師，理髮師興奮的跑了出去，這下子，房兒內的機器我就可以隨意使用了，對著愚笨的人使用拔牙儀器（ Apparatus ），很快地，我便用鉗子拔下他的金牙齒。

金皮帶

回到過去時光的酒店內，留意進門口有位小傢伙（ Little Guy ），我先欣賞其身後那一幅畫，小傢伙也會回頭看畫，待他轉頭之際，把他桌上的玻璃杯倒蓋過來，一場酒店混戰隨即展開，接著我被門口的保鏢從酒店裡丟出來。出來後對著御大敲使用梯子，爬上梯子拿起其中一根鼓槌。

回到現實世界魔法大學內二樓的餐廳，利用鼓槌敲鑼（ Gong ），接著到大門口拿起椅子上頭的袋子，打開袋子，發現裡頭裝的全是梅乾（ Prunes ）。



出城後往黑森林處（ Dark Wood ）移動，南妮女巫住在黑森林深處，當我抵達那兒時，南妮女巫並不在家，我用容器（ Pot ）裝了一鍋的乳蛋糕。

從城外回來後，我來到街道處的魚販那，魚販的身後有一幅章魚畫像，拿起畫像。用線圈將攤位上的章魚（ Octopus ）綑綁起來，接著到廁所處，把一鍋乳蛋糕倒進馬桶裡，再把章魚塞進去。魚販的身旁有一包魚子醬（ Caviar ），把梅乾（ Pruns ）和魚子醬兩者混合在一起，魚販吃下後肚子就覺得有些不太對勁，匆忙跑到廁所小解一番，但卻被馬桶裡的章魚纏繞住，而我便輕易的拿到了他的金皮帶（ Belt ）。

金帽子

魔法大學屋外的左方有小路可以通到屋後，那兒有幾個垃圾桶，拿起其中一個垃圾桶，垃圾桶邊有一些肥料（ Fertiliser ），我也順便拿走一包肥料。接著到在旅館房間內的浴室，鏡子的前面可以拿到一罐洗泡沫浴用的泡沫粉（ Bubble Bath ），有了這兩樣物品後，我接著到宮殿。利用老方法，拿個畫紙給守衛看，我便可以進到宮殿內。

將垃圾桶倒蓋在小丑（ Fool ）的頭上，趁他去浴室洗澡的時候，我也跟著溜進去，隨即將泡沫粉倒進浴缸裡，不久浴缸內充滿了泡沫，我趕緊將放在架子上的帽子（ Cap ）收起來，我看了一下帽子的周圍，四周鑲了金色的鈴鐺。嗯，這也是屬於兄弟會身上的金色物品。

金刷子

到街道玩具店內拿一個聖誕老公公的洋娃娃，城門前的木箱內可以發現火藥（ Fir eworks ）和木桶（ Keg ）。

來到小胡同，先將洋娃娃放置在自個身上，然後利用反彈地板彈到屋頂上，右手邊的煙囪正是屬於煉金術士的，將洋娃娃塞進煙囪裡，從屋頂下來後，進入術士的房間，房間內煙霧瀰漫，將木桶放進左手邊的火爐裡，並且將線圈一端綁在木桶上，而另一端從屋外的排水管那頭穿出來，於屋外，我利用火柴點燃引線，在煙囪上頭的洋娃娃則被突來的爆炸給炸了下來，而忠實的魔箱又適時的接到了這個金刷子（ Brush ）。

回到火龍藏匿的倉庫（ Barn ），將鏟子（ Trowel ）、金鑰匙（ Skeleton Key ）、牙齒（ Tooth ）、皮帶（ Belt ）、小丑帽（ Cap ）和刷子（ Brush ）分別交給火龍，現在該是火龍回到屬於牠自己國度的時候了，不過火龍卻食言而肥，說什麼也不肯回去，而且還信誓旦旦說要復仇，呃！連我也是報復的對象之一，因為我之前假裝僧侶的時候，也不小心地參與了他們的召龍儀式。現在，我得另外想個法子趕走火龍才行。

回到廣場，南妮女巫正在拍賣一條地毯，向她購得地毯並閒聊一番，沒想到女巫想要一個吻，趁她做出接吻的動作時，趕緊從他身上偷得一本製作

乳蛋糕的食譜（ Custard Book ），拿著這本食譜回到過去時光的圖書館（在此請先存檔），趁小倫還未來偷取召龍書籍時，將左方書架上的召龍書籍拿下來，並將乳蛋糕食譜和召龍書籍兩本的封面對調，掉包後，再將假的召龍書籍放回原處（這幾個步驟得快一點），如此小倫便偷錯了書，待兄弟會舉行召喚儀式後的結果，反而不是召喚出火龍，而是滿屋子的乳蛋糕。

我因為除掉了火龍而感到沾沾自喜，興奮之餘，趕緊跑到皇宮向貴族報告這個天大的好消息，並且要求獎勵，可是貴族壓根不相信世上有火龍這件事，就在和他爭辯到底有沒有火龍這回事時，那隻討厭的火龍卻突然在貴族的身後出現。噢，不！牠又回來了！我的麻煩也跟著來了，貴族命令我，自己惹的麻煩，自己解決。唉！這下子我得想個好辦法徹底除掉這隻惱人的傢伙。



現在，我得要證明自己是個勇者（ Hero ），才能除掉火龍，不過要具備成為勇者的條件，我必須要先找到六樣屬於勇者的東西。

護身符

到小倫的藏匿處，往門上一敲，結果拿到了乳蛋糕，接著回到小胡同的煉金術士那，和他打聽消息，言談中，我瞭解了到哪裡去拿玉米，繼續閒聊，直到他跑出去為止，然後我拿起桌上的斷相機。

來到馬廄（ Livery Stable ）處，檢視貨車的後保險桿（ Bumper Bar ），左邊的招牌被泥土弄髒了，看不清楚寫什麼，不過瞧右邊的招牌則可發現一個新的地點　龍的保護區（ Dragon Sanctuary ）。

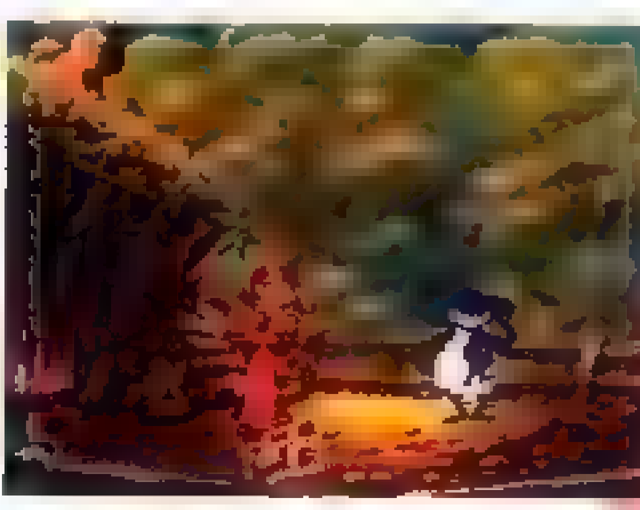


龍保護區的地理位置位於旅館的正下方，鐵門沒上鎖，輕輕推就推開了，一直往內走，找到倫琴（ Ramking ）小姐的住所，敲敲門，正打算向她詢問一些事情時，她卻表示她現正餵寵物，沒空理我。右方有條小路可以通道屋子後面，在那兒發現了倫琴小姐在鐵籠內餵食一些奇形怪狀的動物，回到屋前，再敲一次門，等她出來開門時，趕緊跑到屋後，然後拿起鐵絲網上藍色的菊花（ Rosette ）、皮帶（ Leash ）和鐵釘（ Nail ）　樣物品。

回到酒店，留意酒保身後那瓶綠色的液體，向酒保點一杯綠色液體，呃，喝完後才發現有一隻小蟲窩在裡面，撿起杯內的小蟲。

來到廣場，原先販賣甜甜圈的傢伙，現在改行賣水蛭了，向他買一袋水蛭，打開袋子，水蛭就會竄出來，走到宮殿門口，門口的守衛依然不讓我進去，我只好將水蛭拿給其中一位守衛瞧瞧，結果又引發兩人之間的爭執，進宮後，一直往內走，發現右方多了一間地牢，進入地牢，地牢裡邊有一個老鼠洞，鼠洞內有一雙眼睛閃閃發亮著，將小蟲使用在眼睛上（ Eyes ）誘惑老鼠，仔細檢查逮到的老鼠，哈，發覺他是小魔鬼（ Imp ）偽裝的，剛好身上有煉金術士的斷相機，將小魔鬼放入相機內，如此相機便可以使用了。

接著到黑森林內蛇女巫的住處，先瞧瞧女巫身後的藥劑，然後和她聊天，和她聊到關於藥劑的事，結果打聽到一瓶誠實藥劑（ Truth Potion ），這瓶藥劑可以讓任何一個人說實話，不過女巫要我以一個熱切的吻來交換藥劑。呃，可惜我對女巫並不感興趣，提不起勁和她接吻，剛好身上有一塊見鍾情的乳蛋糕，吃下乳蛋糕，迅速給女巫一個深深的吻，女巫對這個熱吻相當的滿意，所以讓我帶走桌上粉紅色的誠實藥劑。



檢視女巫地上的毛線（ Wool ），結果在屋後頭發現了一隻綿羊（ Sheep ），將藍色菊花繫在綿羊上，並且用照相機幫牠拍一張沙龍照，離去前，我拾起擱在地上的木槌（ Mallet ）。

從小洞（ Hatch ）爬出去，離開黑森林，到安卡摩波克鎮的酒店，酒店裡頭有一根木樑（ Beam ），拿起木槌將釘子釘在樑上，然後將剛剛沖洗好的綿羊相片貼在鱈魚畫框上頭，並且將綿羊畫框安置在木樑上。

和樑後那位臭屁的傢伙（ Braggart ）交談，不過他要有酒喝才會繼續和我聊下去，向酒保點兩杯啤酒，趁機將誠實藥劑混合在啤酒中，然後將啤酒拿給臭屁的傢伙，經過　番閒聊我作的畫形後，

臭屁的人終於喝下摻了誠實藥劑的酒，並且向我透露了一大堆消息，而我也因此打聽到了神殿（ Temple ）的消息。

在趕往神殿的途中，我經過一個峽谷，那個討厭的僧侶擋在橋上硬是不讓我通過，我將地毯鋪在橋上，解決了僧侶，進入神殿內，拿起吊在架子上的蒙眼布（ Blindfold ），並將皮帶（ Belt ）綁在賊箱上，然後我綁上蒙眼布遮住眼睛，讓賊箱托著我抵達眼之石（ Eye of Offler ）的位置，右方地上有一堆沙子，用身上的金袋（ Pouch ）裝滿沙子，惦惦重量，嗯，重量差不多，趕緊用沙袋和眼之石掉包，這個眼之石應該就是所謂的護身符了。

小鬍子（ Moustache ）

離開神殿後，我先到森林（不是黑森林），森林內有一個希望之泉，轉動曲柄（ Crank ）讓水桶捲水上來，然後用空罐（ Pot ）裝一些泉水，裝完水後，用螺絲起子將曲柄卸下來。

回到鎮內旅館的浴室，浴缸上頭有一瓶肥皂，倒一點肥皂在那罐泉水裡面，接著來到皇宮，這次利用裝水蛙的紙袋子（ Paper Bag ）挑撥離間。入內後，先到小丑洗澡的浴室裡拿一把刷子，沾刷了刷一下盛滿肥皂水的罐子，如此刷子上面即沾滿了肥皂水。

再回到馬廄（ Livery Stable ），原先貨車保險桿上頭有一個被泥土沾污的招牌，現在可以用刷子清洗乾淨了，觀看這個清乾淨的招牌後，我發現了一組很像密碼的字串—" SORE-ASS "。

再回到陰暗地帶（ Shades ），利用梯子爬進小偷睡覺的茅舍，床上有一個袋子，打開袋子後可以發現一柄小刀（ Knife ），我把小刀收在自個的身上。接著趕到小胡同（ Alle y ）處，利用地板彈到屋簷上，利用短刀將左方綁住梯子的繩子割斷，不久，刺客（ Assass in ）也來到這兒，由於梯子被我弄掉了，刺客遂抓個正著，他想知道驢子貨車上頭的代號是什麼，將我看見的代號" SORE-ASS" 告訴他，可憐正直的驢子便被當成犯人一樣逮捕了，並且關在廣場處的刑場上，我得先到理髮廳，拿起桌上的剪刀後，才回到刑場，利用剪刀剪小段驢子的尾巴（ Tail ），我想我拿到了像鬍子的東西了。離去之前，拿一粒攤位上的雞蛋，噢，沒想到可憐的小老鼠又被雞蛋砸中了，撿起地上的小蛇（ Snake ）。

胎記

來到皇宮內的地牢，它殿門前的守衛已經不見了，所以我可以大搖大擺的進去，地牢最右邊處有一具骷髏（ Skeleton ），拿起身上的一根骨頭，接著到廣場上的玩具店，玩具師傅的身邊有一個漿糊鍋（ Glue-Pot ），將骨頭沾上一層厚厚的漿糊。

接著回到旅館，右方有一位水手和一隻小狗，將骨頭送給小狗啃，瞧一瞧水手身上的刺青（ Tattoo ），並和他聊聊一下子，當他想要喝牛奶時，向身後的旅館老闆（ Inn keeper ）要一杯牛奶，繼續和水手聊聊，向他詢問如何才能得到刺青，不過他的寵物波蘭鸚鵡不見了，他對此一直耿耿於懷，若沒有波蘭的話，他沒辦法專心思考，也想不出在哪刺青的，我想我可以幫他找到鸚鵡，他還交給我一個口哨（ Whistle ），這個口哨的聲音可以吸引鸚鵡。

回到魔法大學內的廁所（ Closet ），用火柴將左手邊的油燈點亮，拿走架子上的澱粉（ Starch ），將肥料和小蛇混合在一起，之後再將澱粉倒在小蛇身上，做成一根蛇棒，如同我先前和老魔師 Windle Poons 偷換魔法棒的技巧一般，這回也是利用蛇棒換回原先的抽水柄，然後將捕蝶網套在抽水柄上，離開餐廳後，到校長的房間，趁校長不在那，趕緊將他的帽子偷了出來。

出了城外，往世界盡頭的方向前進，利用口哨的聲音吸引鸚鵡出來，然後用火柴點燃炸藥，將引燃的炸藥丟向鸚鵡，鸚鵡就會被炸到河裡，利用加長型的捕蝶網將鸚鵡撈回來，拿到鸚鵡後，回到旅館前面找水手，將鸚鵡交還給他，水手也向我拿回口哨，可是口哨在我抓鸚鵡的時候掉進世界底下了，除非我將口哨找回來，否則水手不願再理我，我只得再跑一趟世界盡頭。

來到世界盡頭，將前方叉子上面的提燈（ Lantern ）拔起來，我看了一下校長的魔法帽，發現帽中似乎有隻兔子，將魔法帽放在叉子上頭，我即學魔術師般拿出一條條手帕，我抓著手帕往下滑，下滑到世界底部，在烏龜的背上我發現閃閃發亮的口哨，趕緊將口哨撿起來。將口哨還給水手後，向他詢問到哪可以刺青，等著了這麼久，沒想到答案是在理髮店。



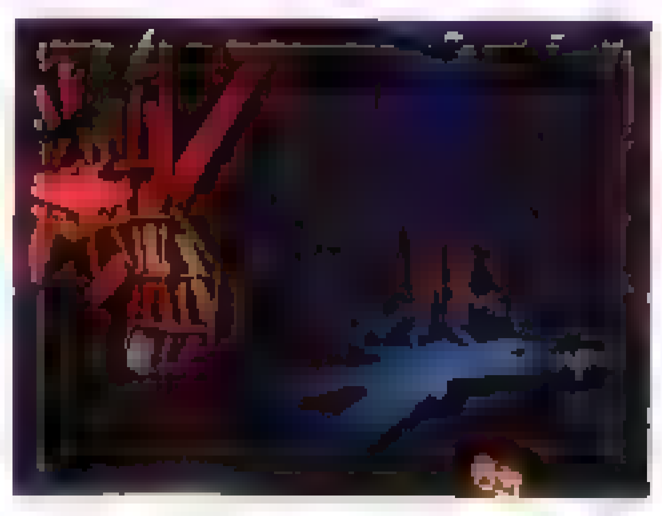
理髮店的桌上有一本記事本（ Appointment Book ），拿起記事本交給精神科診所的牛奶姑娘，不過我得先和診所內的巨人聊過天之後，離開診所再進去，才有機會坐在牛奶姑娘的隔壁，和她先聊一番，順便將記事本拿

給她簽名。

拿著牛奶姑娘簽過的記事本到森林找理髮師，理髮師看完後便急速的跑回店裡。接著我到理髮店找理髮師，理髮師說廣場上的那個小孩是他的兒子，他身上有一塊胎記刺青，或許我可以在他身上想到辦法。

到廣場找小孩，可是小孩並不肯交胎記刺青交給我，我只好先到隔壁的巷道內，用短刀將橡皮筋（ Rubber Band ）割斷，然後將橡皮筋從糧箱內拿出來放在自個身上。接著我到胡同處，從屋頂上爬到高塔最頂端，將橡皮筋牢牢的綁在旗桿的尖端（ Tip ），奮力一跳取得了小孩手上的胎記刺青。

魔法（ Magic Spell ）



回到魔法大學的圖書館，在那兒可以找到一本關於魔法的書籍，魔法書藏匿的位置很隱密，位置差不多在右下方中間的書架上，離開圖書館後，到廚房拿一柄抹刀（ Spatula ）。

煤灰（ Soot ）

拿著抹刀走除暗地帶，然後對著牆上的壁畫（ Mural ）使用抹刀，即可刮下煤灰（ Soot ）。

魔法神劍（Magic Sword）

回到宮殿的地牢，將曲柄（ Crank ）使用在小雞（ Chucky ）的拷問架（ Rack ）上，即可拿到一把不平的劍（ Sword ），向城門口的守衛詢問那裡能將劍弄平，守衛說他的朋友－小矮人打鐵匠（ Dwarf ）那或許有辦法，小矮人住在城外的礦坑（ Mine ）中，進到礦坑找小矮人，不過那位打鐵匠說要喝漿果葡萄酒（ Elderberry Wine ）後才肯幫忙。

來到酒店，向酒保詢問有無漿果葡萄酒，不過酒保回答地下室的酒窖裡有許多毛絨絨的狐狸，所以他不敢一個人到地下室拿酒，得要有人嚇跑這些狐狸才行。回到旅館的房間裡面，我似乎瞧見有人躲在門後面，問一下是誰躲在門後面，他說他是鬼怪（ Bogeyman ），不過鬼怪似乎不肯出來，用螺絲起子將門板整個卸下來後，繼續和他交談，我騙他有一個地方有很多老鼠，他既然是鬼怪的話應該可以去嚇嚇他們，鬼怪一聽，覺得這主意不錯，立刻跑到酒館的地窖內，去嚇嚇那些小傢伙。我接著也趕去酒店，向酒保點一杯酒，並且收下杯子（ Tankard ），然後下到地窖，果真有一隻老鼠被嚇昏了，找到裝漿果葡萄酒（ Elderberry Wine ）的木桶，然後用酒杯將酒裝滿。離去之前，我將這杯葡萄酒放在自個的身上。回到礦坑，將漿果葡萄酒拿給打鐵匠，待他酒足飯飽之後，再將寶劍拿給他矯正，嗯，矯正後的寶劍果真比以前鋒利多了。



離開礦坑後，我發覺鎮上所有的居民都跑到廣場看熱鬧，打聽之下，才知道是倫琴小姐（ Lady Ramkin ）被綁在大石上，他們說只有真正的勇者才可以解救她，勇者？哈！我身上剛好具備了成為勇者的條件，正當我又開始炫耀自己勇者的身份時，火龍又適時的出來打岔，一場驚心動魄的決戰就此展開…



先回到廣場，從倫琴小姐的身上拿到鑰匙（鑰匙的形狀很小，得小心翼翼的搜尋她身上才能找到），接著到倫琴小姐的住處，我還記得龍保護區這地方就是她住的地方，往一旁的小路走到後門，用鑰匙開啟鐵籠子，一直往內走（這裡有個 Bug ，地上有溶膠會黏腳，因此無法順利通過，但只要將滑鼠游標一直往右邊點選，就能避開地上的溶膠），拿起籠裡面的曼波龍（ Mambo ）。



回到廣場，將乳蛋糕朝火龍丟去，火龍剎時對我手上的曼波龍一見鍾情，兩龍產生了愛意，所以牠們便雙宿雙飛的往空中飛去，看來火龍暫時是不會再騷擾安卡摩波克鎮了，而城鎮呢，終於又恢復了以往的平靜。



裝甲元帥
邁向白宮之道
／LCJ

基本策略

1 爭取大勝利

在戰役模式下，電腦會依最後的戰果來判斷玩家是獲得「大勝利」、「小勝利」或者是失敗。大勝利將可獲得較多的資源，也可以將德國引向勝利之道；但是如果只是獲得小勝利，除了得到的資源更少外，也會將德國帶上敗亡之路。為了能在每次作戰時都能得到最佳的條件，筆者建議各位儘量爭取大勝利；本篇攻略就是以除了法國之役小勝利外，其餘各關都獲得大勝利的主線劇情所寫成。

2 精英補充

經驗值是遊戲中相當重要的一個參數。在部隊有損失時，要採用精英補充才不會造成經驗值下降。精英補充還可以把部隊的數目提升到十個以上；經驗值每滿一百點，可以用精英再增加一台的數量，如果經驗值在五百點以上，可以將部隊補充至 15 個單位，這樣在作戰時可以具有壓倒性的優勢。在每一場戰役要結束之前，不妨用精英補充來替不須行動的部隊增加單位。

3 提高速度

孫子說的「兵聞拙速，未睹巧久」在這裡可以得到印証。只要玩家能快速地拿下地圖上綠色的目標，就可以獲得大勝利；但是如果貪心地想要把每一個城鎮、機場和港口都拿下，很有可能會失去勝利的機會。如何讓部隊能快速地移動，就成了一個重要的課題。筆者認為遊戲中道路網四通八達的情況不多，一旦遇到大雨或不良的地形，使用一般輪胎的車輛前進就會大受影響，所以應該把它們都改為履帶式的。為了加快攻擊的速度，建立一支經驗值高的空降部隊也是刻不容緩的事。

接下來就讓我們正式進入戰場吧！

1 Poland
1939 年 9 月 1 日



簡報：你的第一個任務是征服波蘭。在 9 月 10 日之前拿下 Kutno 和 Lodz 兩個重要城市，可以使我們在英國及法國對德國展開攻擊前拿下波蘭。

戰略：這一關只是讓玩家牛刀小試而已。首先先把砲兵運到 Kalisz （ 5 ， 7 ）附近，以便下一回合轟擊城中的步兵。在前往 Kalisz 的路上有敵人的騎兵，在城的後方則有砲兵防守，這些部隊都要優先除去。

拿下 Kalise 之後，地圖左上角的 Posen （ 2 ， 2 ）只有一隊步兵防守，可以派兩隊的步兵拿下它。

Kutno （ 12 ， 3 ）和 Lodz （ 13 ， 8 ）都有重兵防守，攻擊時應該將兵力平分為兩支，分別取下這兩個城市。在經費充足的情況下，可以再買一支砲兵及 PZ Ⅲ E 坦克來協助攻擊。記得要早點完成任務喔！

2 WARSAW

1939 年 9 月 11 日



簡報：你對波蘭第一階段的作戰非常傑出，我們將給你額外的資源攻擊華沙。你的新任務是在 9 月 30 日之前拿下華沙及附近的城市。情報顯示英法兩國可能在兩三週內對德國西部地區發動攻擊，所以你必須儘快贏得勝利。

戰略：一開始佈置兵力時，先把兩隊砲兵放在可以射擊 Tomaszow（6，14）的位置，戰鬥開始後就先利用步兵及砲兵的火擊拿下這個城市。

本關先不用急著將坦克車升級，有錢應該先拿來買空軍（下一關需要大量使用）；第一關剩餘的經費應該夠買兩隊的 BF109e 和一隊的 JU87B，如果剩下的錢還夠，就再買一隊 JU87B。

本關要拿下的有 Warsaw（10，5）、Modlin（8，3）及 Siedice（18，4）三個城市；其中 Warsaw 及 Modlin 城外都有堅強的防禦工事。攻擊的兵力分為兩支，主力部隊由 Warsaw 及 Modlin；次部隊則為快速進擊用，由兩隊步兵及一隊砲兵，利用摩托化車輛（SPW251/1）搭載，從地圖下方越過河流向 Siedlic 進攻。

在充分享有空優的情況下，要拿下這三個城市並非難事，記得好好提升飛機的經驗值，否則下一關會打得很難看。



3 NORWAY

1940 年 4 月 9 日



簡報：波蘭的征服使你的聲望大幅提升。由於你的優秀領導才能，所以你已經被指派為入侵挪威的陸、海、空三軍聯合指揮官。你的任務是在 5 月 3 日之前，佔領所有挪威中部及南部的目標。5 月 10 日起我們將對法國展開攻擊，所以你應該儘快完成任務，使部隊在入侵法國前有足夠的時間休息和升級。

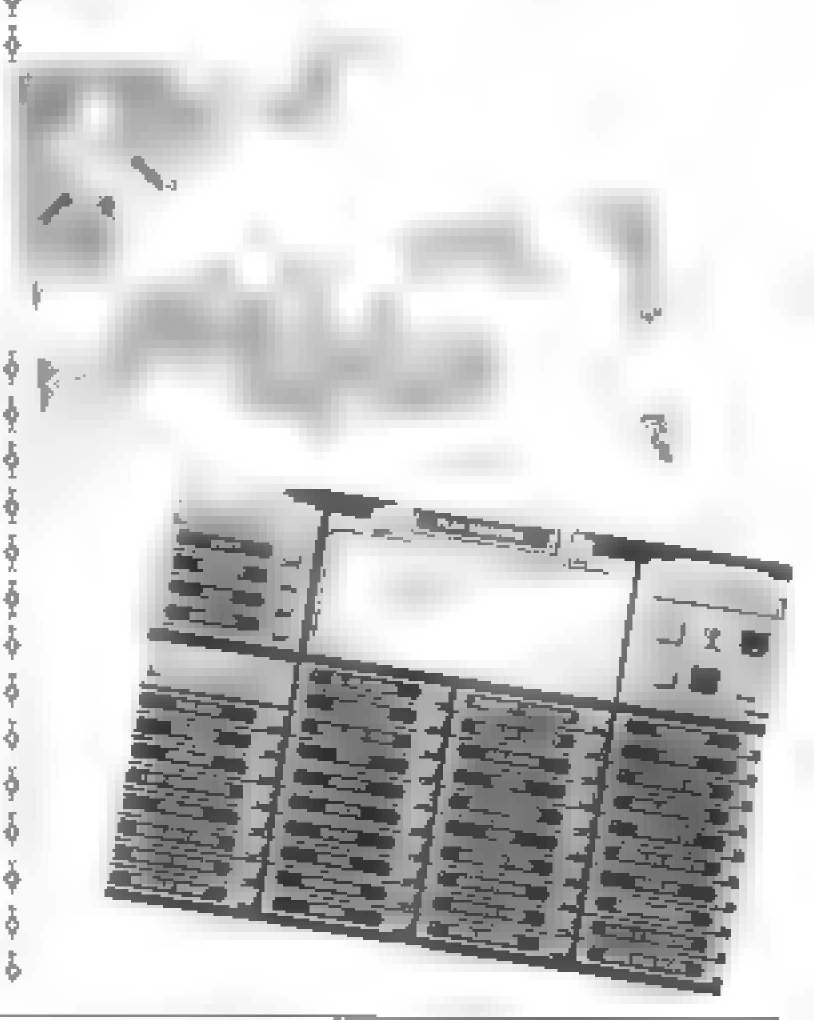
戰略：進攻挪威是一個難度相當高的挑戰。除了有強大的大英帝國海軍及空軍威脅我方的行動外，挪威多山和森林的地形對大部隊的運動也造成很大的障礙；為了增快移動的速度，最好在佈署部隊前先將車輛都換為履帶式的。另外，本關新增加的 15SFH18 砲及 PZ Ⅲ G 坦克都比原先的武器大有改進，所以佈署前也應先將砲兵及坦克部隊升級。升級時記得還要留下 800 元左右的經費，以便一開始就能買兩隊的 BF109e 戰鬥機，否則面對英國及挪威頻繁的空中攻擊會很吃力。

開始佈署登陸部隊的地點共有五個可供選擇，但是北方的海域是英國海軍的地盤，所以筆者建議各位把主力放在 Halden（27，37）南方的海面上，由兩隊坦克及三隊步兵組成的次部隊則放在 Stavanger（10，42）南方的海面上；另外再放兩隊經驗值較高的坦克及步兵在地圖西方的 Molde（8，26）北方的海面，用來快速占領該地及附近的城市。

地圖北方的英國海軍非常強，所以玩家在附近的艦隊儘量往地圖西側集中，避免與他們正面衝突；尤其佈有的三隊潛艇將有很大的助益。玩家佈有的一艘主力艦與重巡洋艦要儘快往地圖北方移動，配合潛艇來消滅英國的艦隊；在移動的過程中，可以發現在 Kristiansand（17，46）中駐著挪威的 T Boat 驅逐艦，利用主力艦及重巡洋艦收拾它，以免影響我們的登陸作戰。

掌握空優是立於不敗之地的不二法門。得到更多的經費後不妨再買兩隊的 BF109e 和 JU87B。在空軍的協助下，應該可以迅速地拿下 Oslo（25，36）及附近的城市，然後讓部隊沿著公路迅速向 Lilleham mer（21，30）推進。

在攻擊 Trondheim（18，24）之前，應該先整合海空軍的力量，先瓦解附近的英國海軍（先誘殺其驅逐艦，再以潛艇配合重巡洋艦、主力艦摧毀剩下的空母和其他戰艦），以免我軍遭受猛烈的砲擊。攻擊 Trond heim 時，要先以砲兵轟擊守軍，再以經驗值較高的坦克及步兵攻堅。



4 LOW COUNTRIES

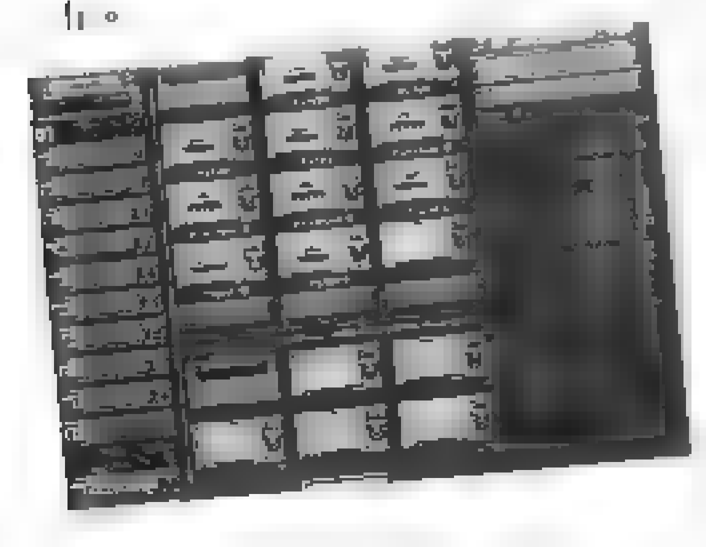
1940年5月10日



簡報：由於你在挪威的優異表現，我們決定讓你在入侵法國的戰爭中扮演重要的角色。你必須摧毀在 Ardennes 西方和北方的英、法及比利時聯軍。為了確保能在今年夏天入侵英國，你必須在6月8日前佔領所有的目標，並且前進到英吉利海峽。

戰略：在部署部隊時，可以先放兩隊砲兵在 Liege（39，10）附近，用來砲轟守軍；另外，可以把步兵放在 Luxembourg（42，22）附近，第一回合就可佔領該地。戰鬥機可以放在靠近敵人的邊緣地帶，這樣會讓我方的視野更廣一些。

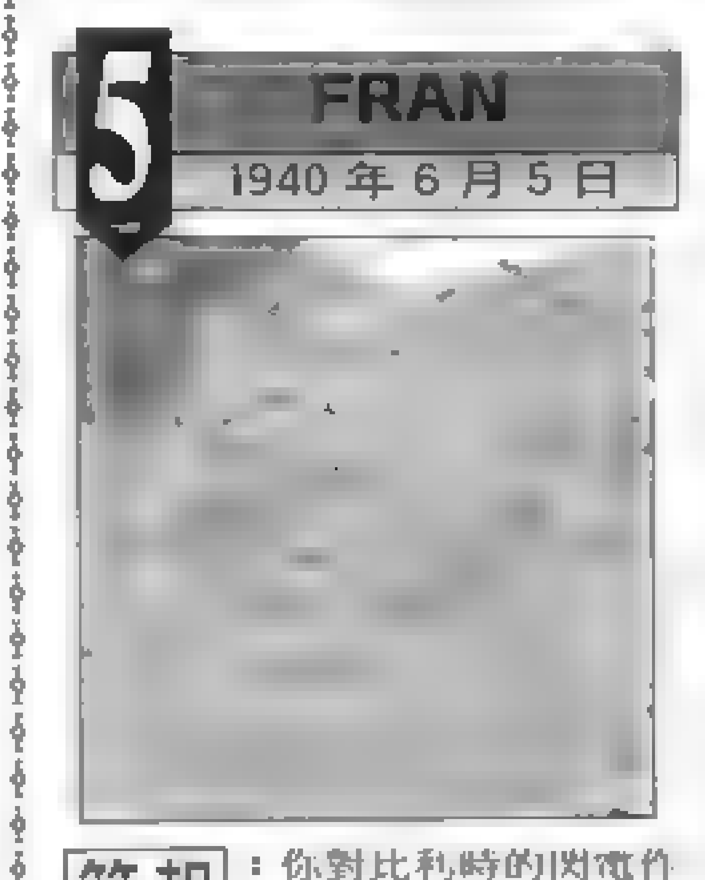
攻擊的時候將部隊分為三支，主力部隊沿著地圖中央的道路，攻佔 Namur（33，12）、Maubeugo（24，14）等目標，一直推進到Calais（6，4）。兩支次部隊一支沿著北方的道路攻略Brussels（28，7）等目標；一支則沿著南方的道路，佔領Sedan（33，22）和 Abbeville（6，16）等城市。



本關敵人的坦克雖然較我方優良，但是在優勢的空中火力掩護下，要攻下大多數的目標並不是問題。記住，有錢要先買 JU87B 和SIGIB自走砲！

5 FRAN

1940年6月5日



簡報：你對比利時的閃電作戰令人印象深刻，也給我們一個很大的機會能及時占領法國，並在今年內對英國展開攻擊。你的任務是在6月30日之前拿下巴黎及其它的目標，阻止敵人任何可能的反抗。由於入侵英國的準備是相當地複雜而困難，所以你必須儘可能地提早結束這場戰役，否則我們就會喪失在今年夏天入侵英國的大好機會！對法國的戰爭，將是你參加過的戰役中最重要的一場。

戰略：佈置部隊時把飛機儘量擺在前線，可以增加我方的視野；另外，在看得到敵人的地方放置自走砲，第一回合立刻展開砲擊，打了以後就躲在坦克車的後面。在 Dieppe（18，6）外海有一艘英國的輕巡洋艦，應該儘早利用 Ju88A 將它擊沈，否則會對我方沿海的部隊構成威脅。

雖然敵人一開始的防禦很強，但是在空中火力及砲兵的交互轟炸下，要瓦解這道防線並不困難。消滅這一波的敵人後，向前的推進就不會有太大的阻礙。在所有的目標中，Paris（31，12）是防禦工事最堅強的；攻擊時先將砲兵聚集到巴黎近效猛轟，再派部隊渡過塞納河，拿下巴黎對面的機場，前後夾攻之下就可以順利拿下巴黎了。

如果玩家在法國獲得大勝利，則轉入支線劇情，進行40年的「海獅計劃」入侵英國。如果只獲得小勝利，則進入主線劇情，有北非及巴爾幹兩條支線可以選擇。以下各關A部分為北非支線，B部分為巴黎幹支線。

6 A:NORTH AFRICA

1941年3月31日



簡報：現在是你對英國佬上課沙漠戰的好時刻。你必須在6月30日之前拿下多布魯克、Mersah Matruh 及其他的目標，清出一條前往開羅的路。

戰略：沙漠中的行軍非常地不便，所以一定要將所有的車輛都換成履帶，以免拖延整個部隊行進的速度。一開始先利用支援的重巡及驅逐艦摧毀 Benghazi（7，21）附近的防空砲及砲兵，主力艦則來攻擊 Berta（17，15）附近的防空砲。

本關會有義大利軍的援助，但是武器性能和兵員素質都奇差無比，簡直是一堆沒有用的廢物；唯一能用的是 P108bi，對艦攻擊力有16，可以好好地收拾英國海軍。

開始先將部隊分為兩支，次部隊沿著海岸攻擊 Benghazi 和 Berta，主力則在攻克 Mechili（18，20）後兵分兩路，一路負責攻佔 Tobruk（27，20）；另一路則攻擊 Bir Hacheim（25，24）。這兩個據點的防禦都非常堅強，必須先用坦克及自走砲摧毀其防砲，

再用 JU87D 對敵人的坦克、砲兵進行轟炸。英軍的坦克非常強悍，應該避免正面的坦克大對決；利用轟炸減少其數量後再攻擊，才是取勝之道。

攻下多布魯克之後，可以讓無用的義大利步兵登上飛機，對遠方的城市進行空降作戰；如果空軍掩護得宜，說不定可以拿下開羅。強大的空軍仍然是快速獲勝的主要利器。

7 A:MIDDLE EAST
1941 年 9 月 1 日



簡報：你在北非的快速獲勝，使我們能夠將英軍逐出埃及，並且取得蘇伊士運河的控制權。現在正是我們把英國的勢力完全逐出中東的大好時機。如果我們成功了，將可以對虛弱的英國本島展開攻擊；或者，我們也可以入侵高加索，開闢對俄作戰的另一條戰線。我們希望你最遲能在 11 月 15 日之前拿下所有的目標。

戰略：首先要想辦法消滅西方海面上的英國海軍（先除去驅逐艦，潛艇才有發揮的餘地）。部署部隊時將自走砲擺在第一線，坦克車擺在第二線；開打後立刻朝敵人的砲兵及防空砲下手。

Jerusalem（10，22）附近佈署了相當強的防禦兵力，必須儘快利用自走砲和坦克摧毀敵人的防空網，再來就可以讓 JU87D 大顯神威了。

消滅英國部隊後，將艦隊往北方移動，轟擊佈署在 Bierut（7，8）附近的防空砲。陸上部隊則分為兩支，主力在攻克 Jerusalem 後，派遣一小支攻佔 Haifa（6，16）和 Bierak，其餘則向 Damascus（14，11）推進。次部隊在攻克 Karak（15，27）及 Amman（14，22）後，橫越沙漠直奔 Hit（36，8）。沒有用的義大利軍仍然和以前一樣，讓他們搭上飛機，空降後方的城市。

本關大部份的目標都有砲兵、防空砲及反戰車砲的堅強防禦，攻擊時要先除去防空砲，再讓 JU87D 來進行轟炸。

沙漠行軍最重視速度，所以要將所有搭載用的車輛都換為新型的 SPW250/1 式。

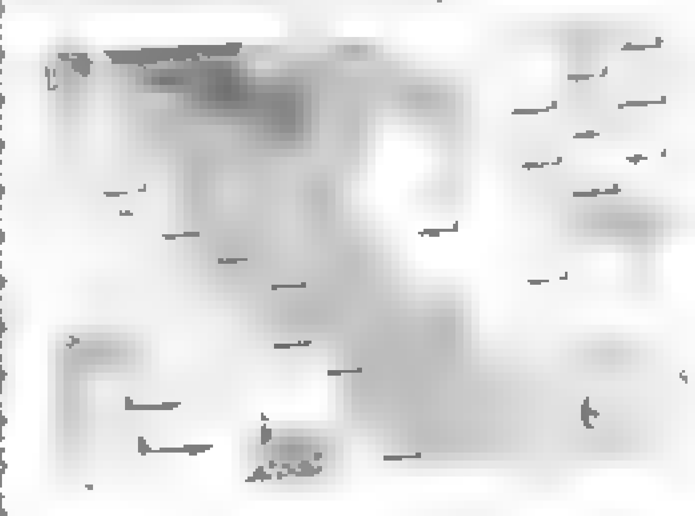
獲得大勝利之後，可以選擇進攻英國或高加索地區；筆者建議各位還是先去高加索練一下經驗值，收拾俄國後，再回過頭來對付英國也還不遲。

8 A:CAUCASUS
1942 年 6 月 30 日



簡報：現在你有一個機會可以把俄國人打個落花流水。如果你能迅速取下位於高加索的所有目標，我們就能完成對莫斯科攻擊的準備；你最慢必須在 11 月 26 日之前結束這場戰役。為了使我們能在天氣變壞之前進攻莫斯科，你必須提早幾個月完成任務；整個東部戰線的命運就操縱在你的手中了。

戰略：本關是典型的「倒吃甘蔗」。除了在南部山區被大量的敵軍阻塞，西部的戰線也遭到頑強的抵抗。



在南方部署兵力時，儘量把自走砲放在前線，用來攻擊敵人的砲兵和防空砲。俄軍的坦克車裝甲非常厚，先用 JU87D 減少它的數量後，再派坦克消滅它。

南方山區的道路非常狹窄，要儘早拿下 Tiblisi（35，47），打開前往 Grozny（38，43）的通道。

本關有相當多的城市和機場，可以大大地充裕你的經費，但是前往史達林格勒的路途相當遙遠，不要貪圖那些次要目標而延緩了前進的速度，把那些地方留給分支的小部隊去掃蕩即可。

西線的援軍是由德軍、羅馬尼亞及匈牙利軍所組成，所以素質還不錯（比義大利軍好上太多了！）。要讓他們拿下 Rostov（21，21）及 Kletskavka（29，12）並推進至 Stalingard（35，15）近郊應該沒有什麼大問題；當然，沿路的城市也順便拿下或派小部隊去攻取。如果你要生產新的部隊，就把他們和這批援軍放在一起，才不會影響前進的速度。

強力的虎式坦克（Tiger I）在中期以後會登場，不過為了整體的前進速度，還是先不要升級為佳。

史達林格勒的防禦超強，兩隊的砲兵佈置在橋上，相鄰還有防空砲兵護衛著，從陸上很難摧毀這些防砲。為了減少我方嫡系部隊的損失，可以派援軍的兩隊 JU87D 炸毀敵人的防空砲，然後再用嫡系的飛機摧毀那兩隊砲

兵。至於守在城中的步兵，就調來自走砲把他們炸成稀泥吧！

9 A:MOSCOW 42
1942 年 10 月 1 日



簡報：你在史達林格勒的大勝利，給我們一個摧毀俄國的大好機會。我們準備讓你領軍進入莫斯科，迫使俄國無條件投降。爲了不使俄國人有利用冬季反擊的機會，你必須努力在 12 月 31 日之前拿下所有的目標。

戰略：佈署部隊時儘量先將所有的坦克升級爲虎式坦克，然後…哈！哈！哈！大笑三聲吧！這下俄國佬有苦頭嚐了。

莫斯科攻防戰是俄國的首都保衛戰，所以防守的兵力特別多；不過只要你能在初期就先將敵人第一線及第二線的兵力消化掉，往後的阻力就很小了。Vyazma（20，16）是駐軍最多的地方，而且緊扼交通的孔道，主力部隊在前進在此會受到很大的阻礙。如果能夠不計損失地利用 JU87D 炸毀其防空砲及砲兵，對於攻擊將有很大的助益。攻克之後，主力部隊立即開往 Obninsk（31，19）以及 Mozhaysk（32，13）；另外分出一支小隊攻佔 Rzhev（24，9），然後沿著道路快



進擊 Kalinin（32，7）及 Kimry（44，7）等地。

地圖下半部的目標可以交由援軍及部分的嫡系部隊來攻佔，除了 Kirou（14，30）及 Tula（37，35）抵抗較強外，其餘的都不難拿下。

虎式戰車和戰鬥機是你入侵英國的重要武器，要儘量增加經驗值，並且利用精英補充（Elite Replcements）來把數目擴充到上限。

6 B:BALKANS
1941 年 4 月 6 日



簡報：你的下一個任務是擊潰南斯拉夫及希臘軍，並且把英軍逐出歐洲大陸。你必須在 4 月 30 日之前佔領所有的目標，才不會延後我們入侵蘇聯的時間。如果你能提早完成任務，我們將賦與你對克里特島空降作戰的指揮權。

戰略：這是選擇進攻巴爾幹半島而不進攻北非的另一條主線劇情，不過似乎一開始就踢到了鐵板。除了要攻佔的目標超級多（共有 13 個）外，援助的義大利軍又只有海軍勉強可以一用，所以實際上等於是一國對三國的作戰。

作戰的時候要把主力佈置在地圖右方，用來攻擊巴爾幹半島南方的 Thessaloniki（53，33）、Athens（52，45）等五個目標；分支的次部隊則用來攻擊 Kukes（46，21）及 Kragujevac（48，11）等北方的目標；義大利軍配合德軍，拿下巴爾幹半島西北方的 Novigrad（19，13）等五個目標。

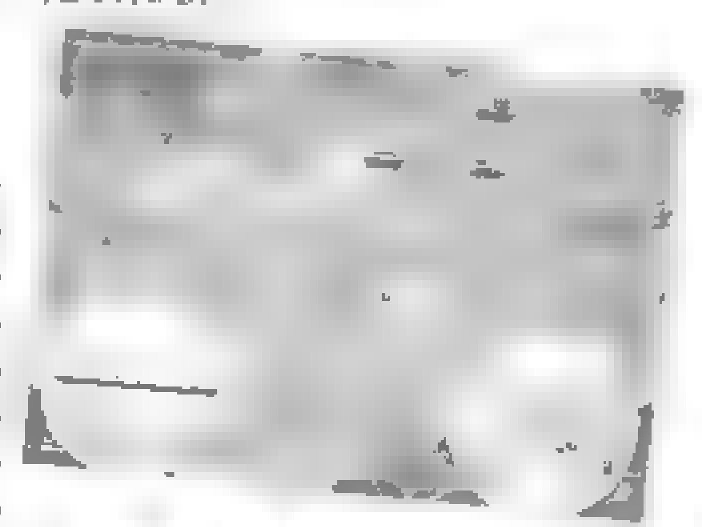
雖然一開始在主力部隊附近的希臘軍及南斯拉夫軍抵抗很堅強，但是在自走砲及 JU87D 的反覆轟炸下，很快就可以突破他們的防線。英國海軍則是比較麻煩的對手，要利用義大利空軍的 P108Bi 及海軍將他們擊沈，否則對岸邊的部隊會構成威脅。

下一關的克里特島是以空降爲主的任務，所以要趁現在多練步兵的經驗值，任務結束前並用精英補充把他們的數目補充到最大。

7 B:CRETE
1941 年 5 月 20 日



簡報：你對南斯拉夫及希臘的作戰很有閃電戰的味道。由於你的偉大勝利，我們決定派給你一個非常特別的任務；對克里特島的空降作戰將是有史以來規模最大的一次。攻佔克里特島的機場，才能使你的主力順利由海上及空中入侵，協助攻擊島上的同盟國部隊。你一定要在 6 月 1 日之前攻佔島上所有的目標，才能使我們的部隊爲入侵蘇聯作萬全的準備；希望你能儘早完成任務。



遊戲攻略

戰略：在歷史上，德軍是以空降部隊取得了進入克里特島的關鍵，現在就讓我們來重溫歷史吧！首先，在佈署前將步兵全部升級爲傘兵，在空軍的掩護下，空降克里特島的山區及南方的城市。對於西部海面的英國海軍要儘快除去，以免影響主力部隊的登陸。由於作戰的回合數相當短，所以一刻也不能浪費；要不計代價地用 JU87D 炸毀 Maleme（13 ， 19）附近的砲兵及防空砲，讓主力部隊可以迅速登陸。傘兵在攻佔城市之後，要立刻裝配運輸用的SPW251/1，對其他的目標發動閃電作戰。

開始的空降及登陸可能會遭受重大的損失，但是在坦克及自走砲等重兵器都運上岸後，戰局就會改觀了。記住！時間就是金錢；千萬不要貪功。



8 B:BARBAROSSA

1941 年 6 月 22 日

簡報：你在克里特島的勝利，將會被列爲歷史上的軍事傑作。你的名聲與兵力實在是不人對稱；所以我們決定給你更多的資源，並且讓你在入侵俄國的戰爭中，扮演重要的角色。入侵俄國將會是史上最大的軍事行動，你的部隊則是先鋒。你必須在 8 月 6 日之前，佔領包含 Smolensk 在內的目標。提早完成任務，可以使我們在秋雨、冬雪來臨之前進攻莫斯科。快速而決定性的勝利，將是東部戰線的重要關鍵。

戰略：在佈署部隊時，將主力放在中央地帶，用來攻擊Bialstok（ 12 ， 10 ）、Brest （ 12 ， 17 ）及 Volkovysk （ 20 ， 12 ）；次部隊佈署在北方，用來攻佔 Grodno （ 18 ， 7 ）。

主力部隊沿著地圖中央的公路前進，次部隊則沿著北方的道路前進，會合來攻擊 Vitebsk（ 53 ， 5 ）和 Smolensk （ 58 ， 10 ）兩城。俄軍在前線的城市都佈有重兵防守，對於我軍的前進速度大有影響，要利用飛機及自走砲的威力來減低抵抗。

打完這場仗後，你會獲得「裝甲元帥」的稱號，但是又有一個兩難的抉擇：花 1500 的經費說服最高指揮部讓你去攻打莫斯科；或是冒著對俄作戰可能失敗的危險，進行基輔包圍戰。筆者建議各位還是去基輔練一練經驗的好了。



9 B:KIEV

1940 年 8 月 23 日

簡報：幾週以來，我們的部隊一直被蘇軍擋在基輔附近，現在是你去摧毀他們陣地的時候了。你的部隊必須向南方打擊基輔和 Lokhvitsa ；暫時由你指揮的南面集團軍則從會北方和你會合，將俄軍包圍起來。爲了能在今年攻擊莫斯科，你必須在 9 月 19 日之前拿下所有的目標。提早完成任務不但可以提高你的聲望，也能使你在進攻莫斯科時得到更多的資源。

戰略：前一場的「巴巴羅沙之役」時間是 1941 年，基輔攻防戰的時間怎麼會是 1940 年？莫非玩家回到過去去作戰了？簡報上的這個 BUG 可真不小。

在我們的部隊開到之前，原本進攻基輔的德軍其實是處在劣勢的：除了空軍較俄國有優勢外，其餘的坦克、步兵等部隊，根本就不堪俄軍一擊；現在就讓我們來拯救他們！

雖然敵軍的數量很多，但是大多集中在 Kiev （ 33 ， 28 ）附近防禦，所以我方的主力可以兵分兩路，席捲北方所有的目標，然後推進到基輔的北方。

基輔附近的輔助部隊實力太差，應該避免與俄軍戰鬥；儘快利用最近的城市防禦敵人的進攻，等待主力部隊來救援，才可以避免大量傷亡。但是輔助部隊的空軍可別歇著！多多轟炸基輔附近的砲兵及坦克，可以減低主力部隊攻擊時的阻力。



10 B:MOSCOW 41

1941 年 10 月 2 日

簡報： 1941 年最關鍵的戰鬥將到來。俄國人集中兵力來防守他們的政經中心—莫斯科。你必須突破他們的防衛，在冬季及西伯利亞的援軍來臨之前攻佔莫斯科，如果能在今年冬天拿下莫斯科，蘇聯無疑地會投降。爲了能有足夠的時間面對

可能的反擊，你必須在 11 月 16 日之前拿下莫斯科。提早結束戰爭，無疑是我們贏得東線戰爭的最佳機會。

戰略：本關的戰略大致同於第⑨A關，但是坦克的防禦力則遠遜於俄軍，所以要多利用 JU78D 去轟炸。

本關結束後也是接第⑩A關的海獅計劃，所以要提升坦克及戰鬥機的經驗值，並增加他們的數目。

10 A:SEA LION
1943 年 6 月 15 日



簡報：為了讓英國退出這場戰爭，你必須攻佔英國南部的所有目標，迫使她投降。我們確信美國會派遣她的太平洋艦隊來援助英國，但是我們並沒有保持秘密地作入侵英國的準備。你必須要在 7 月 14 日之前拿下所有的目標。

戰略：首先，在佈署前將所有的坦克都換為虎式坦克；然後把它們放在岸邊，作為第一波搶灘的先鋒。由於本關作戰的合回數相當少，而且必須在五個回合前獲勝才算是大勝利；所以要將一些經驗值較高的步兵都升級為 43Luftw FJ 傘兵，用來對較遠的 Norwich （ 40 ， 15 ）及 Birmingham （ 21 ， 15 ）兩個城市進行空降作戰。

先利用空軍炸毀岸邊城市中的守軍，然後讓工兵砲等部隊在虎式坦克的掩護下登陸。岸邊的防線都是由砲兵加反戰車砲加防空砲所組成的堅固陣線，必須先炸毀英軍的砲兵，然後再讓步兵去收拾反戰車砲。

倫敦附近的守軍眾多，加上河川的阻隔，使我軍往北方的移動受到限制，所以空降的作戰一定要進行。如果把部隊全部耗在倫敦作戰，將會因為時間不足而落敗，所以要在派出分支攻佔其他的目標。

強大的英國海軍和空軍對我們的戰鬥構成很大的威脅，想辦法先將這兩個威脅除去， JU87D 就又可以肆無忌憚地轟炸了。

其實，只有時間才是你最大的敵人。

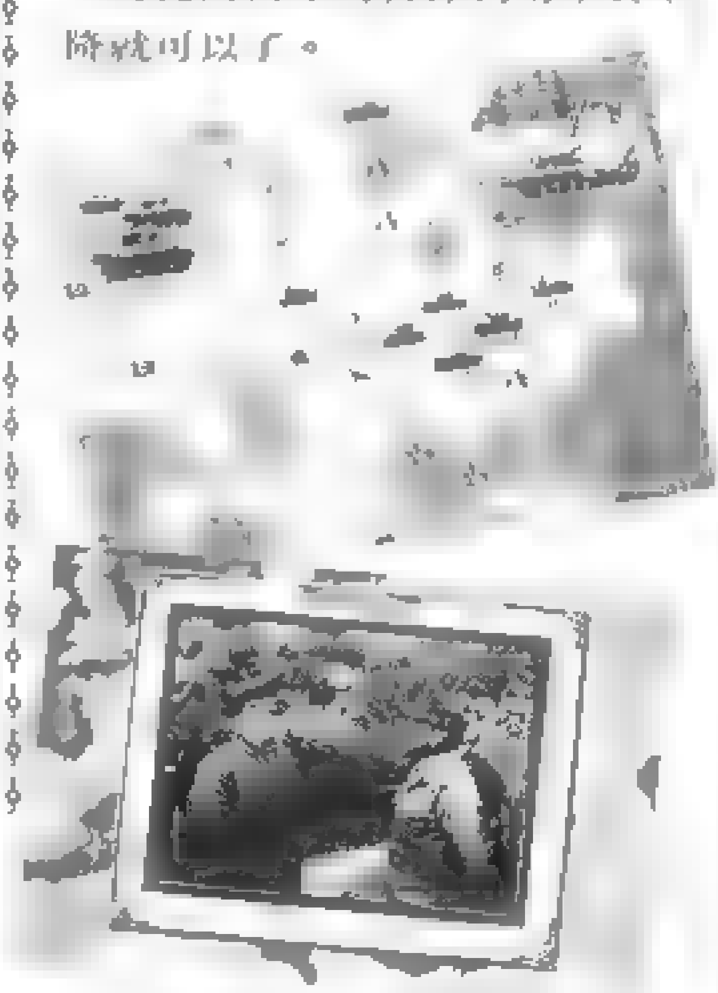
11 WASHINGTON
1945 年 6 月 1 日

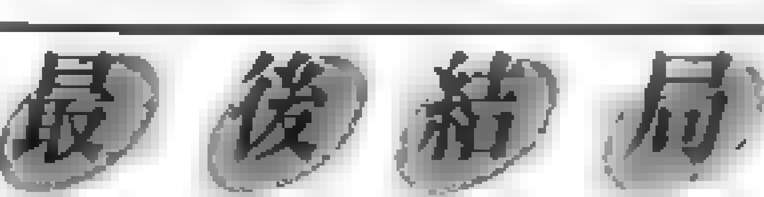


簡報：你在 1943 年夏天對英國作戰的勝利，比先前在莫斯科的勝利更令人震撼；現在整個歐洲已經都在德國的統治之下，你已經達成了拿破崙當年的夢想。現在，正是結束這場戰爭的時候了。美國人長期以來認為他們有大海的保護而非常安全，但是你在德拉威及馬利蘭的登陸已經動搖了他們的信心。雖然美國人召集了許多部隊來保護他們的首都，但是你仍然必須在 8 月 15 日之前占領華盛頓 DC 及其他的目標。情報顯示美國人正在建造一種可以扭轉戰局的超級武器，這項武器可能在七月中旬以前就可以使用了；所以你必須早點讓美國投降。

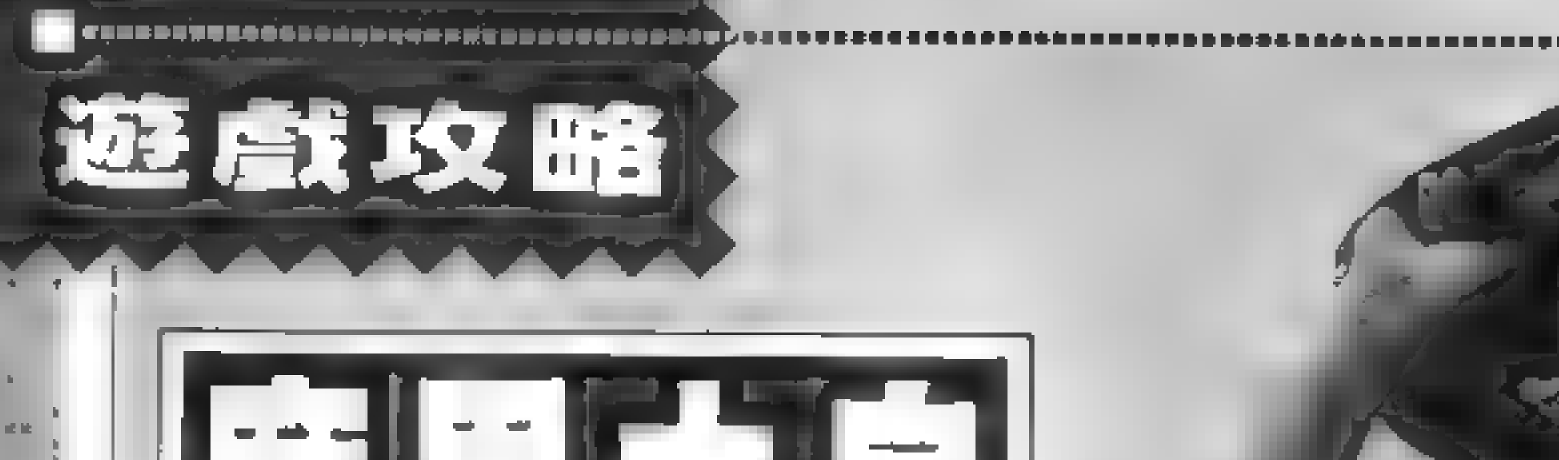
戰略：最強的虎王坦克（ Tiger Ⅱ ）終於可以用了！但是它那緩慢的速度實在令人不敢領教；所以在佈署前將經驗值較高的坦克升級為 Panther G 式，用來快速推進，經驗值較低的則升級為虎王，用來收拾殘局及攻打岸砲。戰機部分全部都升級成 HE162 ，才有辦法和美國的 P51H 抗衡。

本關最大的上棒是英國和美國的空軍，所以部隊在移動時一定要有空軍在上方戒護，否則幾個回合下來就損失慘重了。部隊的推進一直都會很順利，但是到了華盛頓附近會遭到強烈的抵抗；這時候要利用大量的自走砲及 JU87D 來軟化敵人的防線。波多馬克河對岸的目標利用傘兵空降就可以了。





如果你在美國獲得大勝利，你將會成為一個永垂青史的偉大將領；但是如果你在美國只獲得小勝利，德國將會被美國投入原子彈而投降。







前言

由於《魔界之泉》的型態比較偏向SLG，加上遊戲本身對劇情著墨並不多，所以本篇攻略將略過劇情，只介紹各關的攻略要點。

遊戲中的「委託任務」不管選擇哪一位主角都不會改變，所以筆者只介紹一遍。至於每一位主角在第八關以後都會走向同一劇情，所以筆者也不再贅述相同之處。每一關完成後可得到的商品是隨機決定的，僅列出幾關供玩家參考。

雖然遊戲中可派出場的人物相當多，但是實際用於作戰所需的，只要二名戰士、二名魔法師及二名牧師，只要努力鍛練這些人，就可以輕鬆過關了。

遊戲中的魔法使用也有計算經驗値，愈常使用的魔法效果愈好，所以要讓魔法師只練單一系的魔法就好了。

1 凱依巴魯

第1關 勝利條件一 消滅所有盜賊

向去見父王後，會被賦予攻打盜賊的任務。一進入戰場，先到村莊中的酒店把所有的隊員全都雇用下來。地圖中有一個山洞，可以先進去搜刮一番，再出來收拾盜賊。

過關可獲 1870G 及手工藝品。

委託任務：消滅「斑紋洞窟」內的盜賊。

這是個簡單的任務，完成後可得 3740G 及砂糖。

第2關 勝利條件一 消滅所有敵人

凱依在追查盜賊的過程中，遭到了「肯撒路」的武士攻擊。

本關有兩個村莊及一個洞穴，完成任務前可以先去逛一下。要消滅的敵人都是第五級的戰士，如果能夠將他們一一勸降，以後的作戰就會有很多肉墊。完成後可得到羊毛及 3740G 。

委託任務：消滅「軟木寨洞窟」內的殭屍。

不是很難的任務，完成後可得珊瑚及 5610G 。

第3關 勝利條件一 得到「化岩之水」

凱依一行人在追擊「肯撒路」的途中，遭到巨岩的阻擋，所以必須取得「化岩之水」。

在左下方的村莊可以打聽到「闇魔教」及「化岩之水」的消息；要取得「化岩之水」，則必須打倒洞窟第二層中唯一的一隻歐克。過關後可得毛皮及 5610G 。

委託任務：打倒「豎水洞窟」中的盜賊。這是個超級簡單的任務，完成後可得到手工藝品及 7480G。

第4關 勝利條件一 把敵人全部消滅

凱依放棄了消滅盜賊的命令，追擊「肯撒路」到了國境上的傑克斯森林。

本關首次出現了敵人的弓箭手、牧師及魔法師；這些人對我們日後的戰鬥大有助益，要一一勸降。至於敵人的頭頭－第八級的洛巴休更是要收服起來。過關後可得象牙、水晶品及 7480G 。

委託任務：奪回被鬼佔領的別墅。

這是一個非常棘手的任務，主要的敵人－火焰與猴不但可作三次的攻擊，而且還會使用「暗夜斬」的魔法。



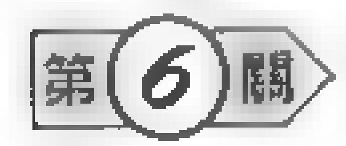
戰鬥的時候把前一關收服的戰士擺在前線，利用魔法師及牧師在後面施法來收拾鬼怪。任務完成後，區主會贈送三個巴魯金幣，另外還可得到羊毛及 9350G 。

第5關 勝利條件—消滅神殿中所有的敵人

本關原野上的敵人除了會作 3 次攻擊的罌粟較難對付外，其餘的都很好收拾。北方洞穴第二層中的影武者也是相當強悍的敵人。過關後可以得到砂糖、手工藝品、水晶飾品及 9350G 。

委託任務：調查布莉金幣的由來。

本關的雪狼會使敵人產生生病的狀況，相當令人頭疼。打倒雪狼後，魔法師會告訴你在布莉金幣的由來，並可得到布莉金幣、手工藝品、象牙及 11220G 。



勝利條件—消滅原野上所有的敵人

本關除了北方的村莊駐著兩隻影武者外，並無特殊之處。過關後可得象牙、水晶飾品及 11220G 。

委託任務：找到令屋主滿意的東西。

首先到村莊中找小妹妹談話，可以得知橋附近可能有東西的消息；接著多派幾個人在橋上走來走去，就可以找到所需要的東西了。完成任務可得布莉金幣、珊瑚及 13090G 。



勝利條件—將鎳礦洞窟第二層的怪物消滅。

凱依受鎮長的委託，要除去躲在鎳礦洞窟中的妖怪。

本關北方的洞穴藏有金紋長劍及金紋戰袍等好東西，但是防守的影幽靈等級高達 13 級，所以要一次引誘一隻出來解決。

鎳礦第二層中的希德拉等級只有 12 級，但是生命值高達數千點，要利用魔法將牠催眠，再以人海戰術慢慢K。過關之後，可以得知肯撒路軍團前往拉盟島了，並可獲得寶石及 13090G 。

委託任務：取得武鬥會優勝

這是一個非常容易的任務；不過打贏了之後，主辦人雷富林會耍賴，說他只有一枚布莉金幣。如果選擇接受，可得一枚布莉金幣、砂糖、手工藝品、水晶飾品及 14960G ；選擇不接受，則須再與雷富林打一場，可得二枚布莉金幣及珊瑚和 14960G 。



勝利條件—消滅海鳳洞窟中的妖怪

先到北方的村莊跟鎮長拿「野蠻皇帝之劍」，接著到洞穴中搜刮一番。主要的敵人一布拉布無法用一般的武器砍傷牠，要多裝備一些火球來收拾牠。

從地圖上可以發現橋是斷掉的，派人到右下角的平台，把野蠻皇帝之劍拋到空中就能連起來了。過關之後可以得到二枚布莉金幣、象牙及 14960G 。

委託任務：須找到卡伽斯的寶藏

村莊中有一些不錯的武器，可以去採購一下。左邊的洞窟可以找到化岩之粉，右邊的洞穴也有催化劑，兩者混合之後就可以毀掉擋在右上方洞穴中的岩石。過關後可得手工藝、羊毛及 16830G 。

第9關 勝利條件—打倒亞琶謳神殿內的怪物

搜索所有的洞穴可以找到「巨蠍之劍」；打倒神殿中的怪物後，會出現一個叫作迪奧德的人，對凱依等人發出強烈的警告。過關後可以得到 16830G 。

委託任務：取得格鬥大賽的優勝

這個任務並不難，完成之後卻有相當豐富的收獲，共有名匠之斧、火焰之盾、巴魯金幣、布莉金幣、砂糖、珊瑚及 18700G 。

第10關 勝利條件—前往科孟，搭上前往拉盟島的船

凱依一行人錯過了前往拉盟島的船，所以必須向吉若官借船。

在出發點的附近村莊中，有賣能增加行動力點的守護之靴，雖然貴了點，但是非常地好用。到了南方的村莊跟吉若官借船時，他會要你先去拿回轉世之書。到了洞穴後，先拿右邊寶箱中的妖精之酒，再拿左邊的轉世之書。過關後可得象牙及 18700G 。

第11關 勝利條件—圓滿解決船主及船員的糾紛

要解決船上的敵人很容易，但是船隻隨後被捲入地下，必須再連續打倒兩層。地下洞穴中的寶箱都藏著好東西，一定要仔細地搜刮一番。最後的敵人是 20 級的曼狄沙，被攻擊到可能會產生石化的情形。過關可得珊瑚及 20570G 。

第12關 勝利條件—消滅巴洛神殿中所有的敵人

在洞穴的第二層打倒怪物，可以獲得巨獸之劍，但是一直無法裝備在人員身上。村莊中有賣可以增加法力 25 點的魔法杖，買幾支來替巫師及牧師換裝。過關後，巴洛會告訴你迪奧德要解放邪神；然後可以得到 22440G 。

第13關 勝利條件—必須將司魔教寺院中的敵人消滅

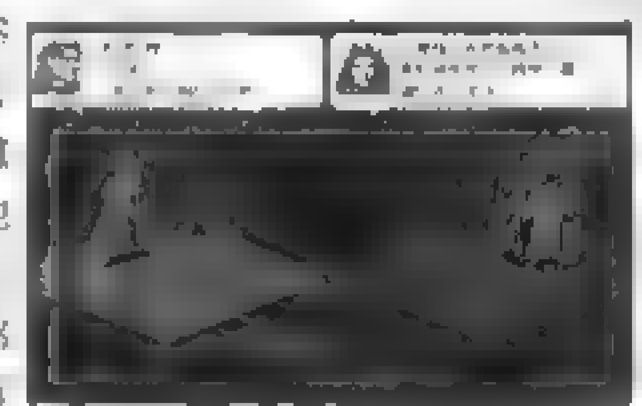
下方的洞穴中有許多的好東西，但是守衛的影st子具有將人麻痺的威力。寺院中的敵人不難解決，但是如果能將普拉斯勸降，又會多了一個可用之兵。過關後可以得 24310G 。

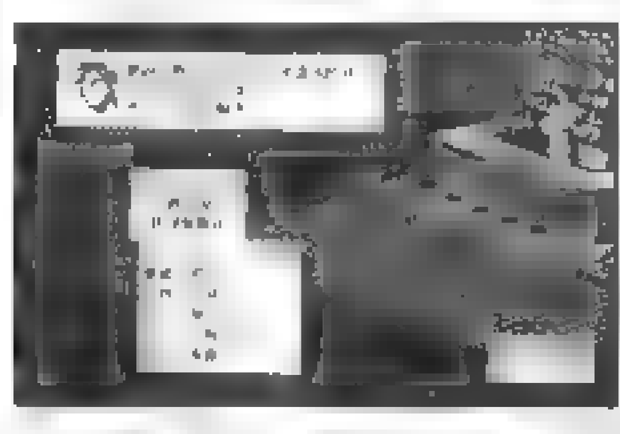
第14關 勝利條件—消滅迷宮深處的怪物

在迷宮第二層有可以增加行動力兩點的火龍之靴，拿到後先替凱依換上；第三層的杰亞之劍也是把不錯的武器。大頭目是 25 級的喀拉，慢慢打就可以解決了。過關後可得 26180G 。

第15關 勝利條件—消滅城堡深處的怪物

請注意！從本關起，將連續有三關不能存檔，也無法再製造魔法；所以在出發前一定要將所有的魔法及武器裝備都準備好。另外最好也要祈禱台電別跳電：筆者在剩下幾刀就可以解決邪神之際，咱們偉大的台電突然跳電了！雖然只有短短 30 秒的斷電，筆者卻被無情地踢回 DOS 下，幾個小時的努力全部白費了！想一想還也不能請求國家賠償，只好自認倒楣了。





城堡的任務並不難，不過要小心幽冥法師的魔法攻擊。在二樓可以找到一把增加攻擊力 68 點的艾格斯長，趕快替凱依換裝。

接下來就要收拾迪奧德了。由於他不會主動出擊，所以可以先將他的爪牙都收拾掉後，讓人員的體力和正義感都完全恢復，再去對付他。

迪奧德被打敗後，會召喚出邪神。邪神的攻擊力超強，但是不會移動；VIP人物在攻擊完後要趕快溜跑，否則被打死就要重來了。利用等級高的人輪流偷襲，加上強力魔法的助威，應該可以順利解決邪神，見到最後的結局。

2 嘉亞・可津

第1關 勝利條件—將秋舒洞窟內的怪物全部消滅

由於嘉亞的隊伍中缺乏武士，所以要先到村莊中招募牧師、魔法師及戰士。消滅洞窟中的怪物後，可以得到「銀之神像」及布耗金幣和 1870G 。

第2關 勝利條件—將理奧神殿內的怪物全部消滅

先到村莊中，和右邊的老人談話可以得到慈愛之酒。下方的洞穴雖然是相通的，但是要進入第一層必須走左邊。過關後爾遜會加入，並可得到 3740G

第3關 勝利條件—通過沃爾洞窟，前往烏歇地方

開始先看驛站右邊的洞穴尋寶，接下來再去消滅驛站中的怪物。穿過驛站後，可以到村莊中和老人談話，回答歸超為 27 的話，可以得到能增加行動力一點的魔法之靴。不過要小心會放出劇毒的烏甫鼠。走出洞穴之後，亞蒙德斯會加入隊伍，並可獲得 5610G 。



第4關 勝利條件—將伊巴村中的怪物消滅

在前往村莊的路程中，除了洞穴中的一隻影武者比較麻煩外，其餘的都很容易解決。過關可得到 7480G 。



第5關 勝利條件—須消滅百霖族所有的部隊

先將左下方的敵人解決後，再派人到右下方的洞穴搜查一番，但是要小心會讓人麻痺的銀蝙蝠。洞穴中放有黨弓、虛偽的長劍及不死甘露，拿完之後再出來解決森林右上方的敵人。過關可得 9350G 。



第6關 勝利條件—將勿仙村的怪物全部消滅

本關的敵人並不強，而且兩個洞穴中的寶箱都只有放短劍之類的爛東西。消滅怪物後，可以得知海丹王子前往拉盟島，然後基爾・秋般會加入，並可得到 11220G 。



第7關 勝利條件—將光之洞窟內的怪物全消滅

先到右下方的村莊找老人聊天，可以得到一把巨靈之斧；在右上方的洞穴則可獲得巨靈之劍。光

之洞窟位方右下方的村莊附近，最後再進去掃蕩即可。過關後可得知海丹王子的消息，並得到 13090G 。

第8關 勝利條件一將海凰洞窟中的怪物全部消滅

到斷橋下方的村莊接受老太太的謎題，回答的答案爲「鎮長比死還討厭吃魚」，將可獲得一枚布莉金幣。原野上的布拉布除非用金鈑之弓之類的武器才有可能傷害牠，如果要對牠施魔法，也只有火球及雷光箭比較有效。進入北方的村莊後，和老人談話可得到夢幻之劍，接下來到村莊右下方的塔祈禱，就可以把通往海凰洞窟的橋連起來了。海凰洞窟中放有神賜之葉及疾風之靴，要先拿到手後再把怪物全殺掉。過關可得二枚布莉金幣及 14960G 。

第9關 勝利條件一將亞琵神殿裡的怪物打倒

左上村的村莊內有兩隻怪物，打倒牠們可得到不少好東西。另外，在兩側洞穴中，也藏了一些不錯的寶貝。打倒神殿的怪物後，迪奧德會出來警告嘉蒂，然後可以得到 16830G 。

第10關 勝利條件一必須坐上前往拉盟島的船

本關大致上與凱依的第十關相同，不過真正的化岩之水必須去岬之洞窟取得。過關之後可以發現，嘉蒂的母親已經變成了司魔教的信徒了，然後可得到 18700G 。

第11關 勝利條件一解決船主和船員間的難題

本關和凱依的第十一關相同，對決疊狄沙時，一定要用催眠術或暴風低氣壓封住牠的行動能力。使用冰系的魔法收拾牠有很好的效果。過關可得 20570G 。

第12關 勝利條件一將巴洛神殿中的敵人全部消滅

本關和凱依的第十二關相同，只是拿巨獸之劍的方法不同；必須先到左上的村莊問得消息，再除去南方洞穴中的怪物。消滅神殿中的怪物後，海丹王子會交代遺言，然後蜜絲會加入，並可得到 22440G 。

第13關 勝利條件一將司魔教寺院中的敵人全消滅

要搭起斷橋，必須由嘉蒂親自和左邊村莊的可基老先生對話，然後他會送你木頭；接著把木頭拋入河中後，再得到乾坤之杖及 24310G 。



勝利條件一 將迷宮深處的怪物打倒

同凱依的第十四關，記得去第二層的正上方寶箱中拿取火龍之靴。打倒畸拉可得斷魂長劍 26180G 。

第15關 勝利條件一 將城堡深處的怪物消滅

和凱依的第十五關相同；在對決各層的頭目時，可以先利用嘉蒂在外圍放冷箭攻擊，再配合魔法師的強力魔法就能順利過關了。



3 嘉蓮 蒙德

第1關 勝利條件一將守墓洞窟裡的敵人全部消滅

首先到村莊中添購新裝備，補強一下戰力。左邊的洞穴中藏有疾風短劍，先拿了之後再到右邊洞窟消滅其中的三隻綠殭屍。過關可得甲胄及 1870G 。

第2關 勝利條件一將襲擊居特村的敵人消滅

在上方的洞穴第一層中放有巴特金幣，不過看守的惡靈蟲會放出劇毒，所以要準備解毒劑。

攻擊村莊的怪物等級不高；打敗牠們後可得到 3740G 。

第3關 勝利條件一 將洞窟四樓的敵人打倒

洞窟四樓的敵人是一隻影武者，採用圍攻的方式很快就可以解決牠。過關可得魔法之靴及 5610G 。

第4關 勝利條件一將占領寺院的敵人全部消滅

左上方的洞穴中有不少好東西，拿了之後再去收拾神殿中的敵人；神殿中的怪物只有蜥蜴人及歐占兩種，利用入口處的地形，一次引來一隻慢慢解決。把怪物消滅後，拉牧莉會加入，並可得到 7480G 。

第5關 勝利條件一 將四個洞窟關起來

在四個洞窟中，各有一個小型的石柱，將人石移到凹洞前，就能將洞窟關起來了。在將所有的洞窟封住之前，先將洞窟中的寶箱搜刮一空，可以找



到一些好東西，關閉所有洞窟後，可得到 9350G。



勝利條件─將高原上的敵人全部消滅

本關原野上的獵頭族及洞穴中的綠面巨人等級都不高，不過個個都相當耐打且攻擊力強，千萬不可掉以輕心。擊退獵頭族後，可以得到 11220G。



勝利條件─打倒鎳礦洞窟二樓的怪物

右上方的洞穴由一批等級 20 級的食人樹看守，要利用火焰系的魔法間接攻擊，以免遭到麻痺。鎳礦洞穴中的敵人等級都不高，打倒牠們後可得到 13090G。



勝利條件─將海風洞窟的怪物全部消滅

本關最主要的敵人是「刀槍不入」的布拉布，所以在開始之前就要先準備好大量的火球。左方的洞穴第二層有「緋劍師之魂」，一定要進去拿取，將第二層的寶箱全部開啓後，會觸動開關將擋在橋上的巨岩撤去，接著就能進入海風洞窟了。消滅怪物後，可以得到布萊金幣二枚及 14960G。

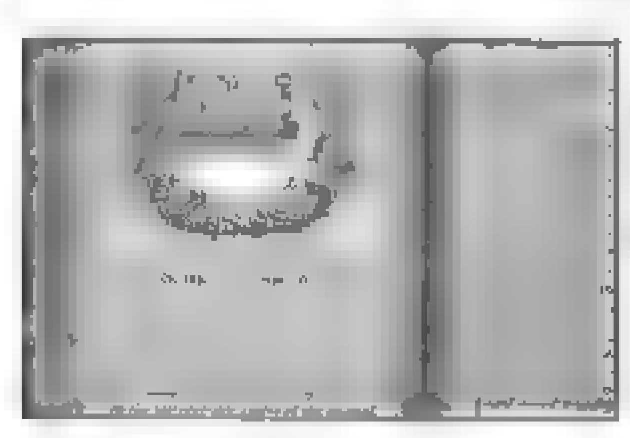


勝利條件─將飢餓洞窟的怪物打倒

飢餓洞窟是位於右邊的山洞，其中放置許多升級和製作魔法武器必備的道具，在消滅怪物之前務必取得這些東西。打倒飢餓洞窟內的怪物後，再前往亞瑟滿神殿消滅其中的怪物，接著迪奧德便會現身警告；然後可得到 16830G。



勝利條件─搭上前往拉盟島的船



找到古若宣之後，他會向你要推荐函；這時候要到南方半島上的洞穴，打敗其中的怪物，並與德烈克交談，他會給你一封推荐函。接著再與古若宣拿化岩之水，溶化擋住防守洞窟的岩石；洞窟中的寶箱要先開右邊再開左邊，拿到轉世之書後可得到 18700G。

第11關

勝利條件─解決船主和船員的糾紛

本關同凱依的第十一關，但是寶箱中的東西略有不同。在對付曼狄沙時要先催眠牠，以免自己被石化了。過關後，可得到 20570G。

第12關

勝利條件─將巴洛神殿內的敵人消滅

本關同凱依的十二關。在左下方的洞穴中和德克烈交談，他會給你可以進入神殿的信物。打倒頭犬後，可以得到 22440G。

第13關

勝利條件─將司魔教寺院的敵人全部消滅

本關同凱依的第十三關。先到左下方洞穴搜刮寶物，然後再來解決寺院中的敵人。過關後，可以得到 24310G。

第14關

勝利條件─把地下深處的怪物打倒

把地下一樓的怪物打倒後，通往第二層的門便會打開；以後的每一層也都要把怪物全部消滅，才能前往下一層。在第三層的寶箱中放有賢者之冠，可以增加魔法力 40 點打倒盼拉可得到銳鋭之劍及 26180G。

第15關

勝利條件─將寺院深處的怪物打倒

本關和凱依的第十五關相同。要對付邪神，極殺火焰柱算是一項相當便宜又好用的魔法，不妨多準備。打倒邪神之後，可以看到結局畫面；嘉迦又到另一個世界去繼續她的冒險旅程了…

4 奧尼斯巴雷

第1關

勝利條件─必須通過聖地的黑色洞窟

首先，到村莊中把所有的人員的招募起來。洞穴中的敵人等級都很高，各個擊破才不會造成損失。過關可得到 1870G。

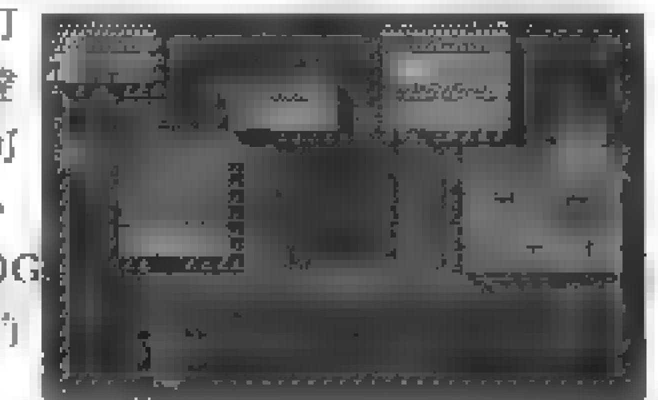
第2關

勝利條件─消滅原野上所有的怪物

要消滅原野上的敵人非常容易，但是之前不妨先去左下方的洞穴探險一番，拿寶物順便練經驗值。過關後，可以得到 3740G，而且蘭迪•葉爾會加入。

第3關 勝利條件—必須到達杰墨寺院

要到達杰墨寺院，必須由地圖右上方的悲嘆洞窟進入。在洞穴第一層一直往裡面走，走到斷橋前面時，橋樑會自動連接起來。第二層的敵人有等級8的猩猴兩隻，打起來可不輕鬆。達到杰墨寺院後，可以得到野蠻神冠、慈愛之水及5610G，並得知皇帝已前往拉盟島。



第4關 勝利條件—將佔領爵魯頓寺院的敵人消滅

進攻寺院的時候，要先沿著樓梯上樓，將所有的寶箱打開，然後再解決寺院裡的怪物。

第5關 勝利條件—從試鍊洞窟中找出皇帝的盾

本關沒有村莊可以讓隊員醫治異常狀況，所以應該避免與雪狼近身作戰，以免生病無法醫治；火球是對付雪狼的最佳武器，不妨讓牧師及魔法師多帶一些。試鍊洞窟位於地圖的右下角，裡面的怪物等級都很低，可以輕易地打倒牠們。在第三層的寶箱中找到野蠻之盾後，可以得到9350G。

第6關 勝利條件—將傑斯卡寺院內的敵人消滅

在右方的洞穴裡面分為三層，沿著每一層最左邊的橋樑走，就可以通往下一層；雖然每一層的防衛都很強，但是也可以得到不少好東西。消滅寺院中的敵人後，可以得到霸王之戒及11220G。

第7關 勝利條件—打敗兩個洞窟中的敵人

本關洞穴中的敵人都很容易對付，倒是原野上反而充斥著一些皮厚、攻擊力又強的大傢伙，一不小心可能會栽在牠們手裡。在上方的洞穴中，可以找到守護長袍及神力長袍兩樣好東西；消滅兩個洞穴的怪物後，可以得到総合藥及13090G。

第8關 勝利條件—將海風洞窟中的敵人消滅

到上方的村莊和老人談話後，可以得知能將斷橋連接起來的老人躲洞窟中，必須由奧尼斯親自去拜訪他，他才會說出連接橋樑的咒文。由奧尼斯將地下第二層的寶箱全部打開後，會出現另一條通道可到達沙羅曼老人所在的位置。他會跟你要一枚金幣，才肯說出咒文；此要讓奧斯尼再跑一趟斷橋前面的村莊，和婦人談話後，就可以得到所需的金幣了。消滅怪物後，可以得到二枚布莉金幣及14960G。

第9關 勝利條件—將亞琵謳神殿中的怪物打倒

如果沒有消滅兩個洞穴中的怪物就貿然進入神殿，進入的人將會被捲走，必須要從營地再出發。打倒神殿中的怪物後，可以得到16830G。

第10關 勝利條件—坐上前往拉盟島的船

和凱依的第十關相同，但是化岩之水必須由奧尼斯親自去　和吉若寶交談後才可以拿到。拿到之後也無法立即使用，必須帶到上方的村莊，找會算命的莉艾婆婆解除咒語。拿到轉世之書後，可以得到18700G。

第11關 勝利條件—解決船員與雇主的糾紛

和凱依的第十一關相同，過關可得20570G。

第12關 勝利條件—將巴洛神殿的敵人消滅

本關和凱依的第十二關相同，但是神殿的入門被鎖住，必須到附近的洞穴中拿鑰匙。過可得22440G。

第13關 勝利條件—將寺院中的人消滅

和凱依的第十三關相同。由於斷橋無法連接起來，所以必須由左下方的洞穴進入，再由右方的右邊的洞穴出來。消滅敵人後，可以得到24310G。

第14關 勝利條件—將迷宮深處的怪物消滅

和凱依的第十四關相同。在第二層時，先去右上方開啟兩個寶箱，然後再到左上方把拿到的石頭丟入水中，就可以讓斷橋連起來了。打倒畸拉後，可以得到野蠻之劍及26180G。

第15關 勝利條件—打倒寺院深處的怪物

樣的最後一關，沒有特別之處。

後記

除去戰鬥中不能存檔這個缺點，《魔界之泉》就稱得上是個值得一玩的遊戲。美中不足的地方在於遊戲雖然有多線的開頭，但是從第八關起就走向了單一的結局，所以耐玩度也就大打折扣了

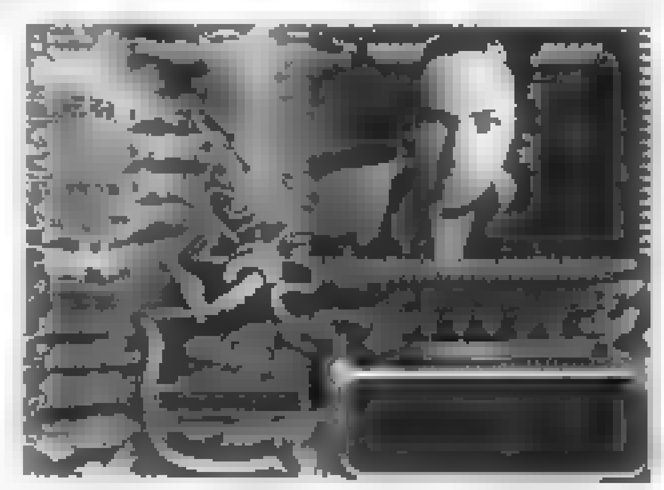
宇宙冒險家

攻略提示篇

作者/徐維成

序幕

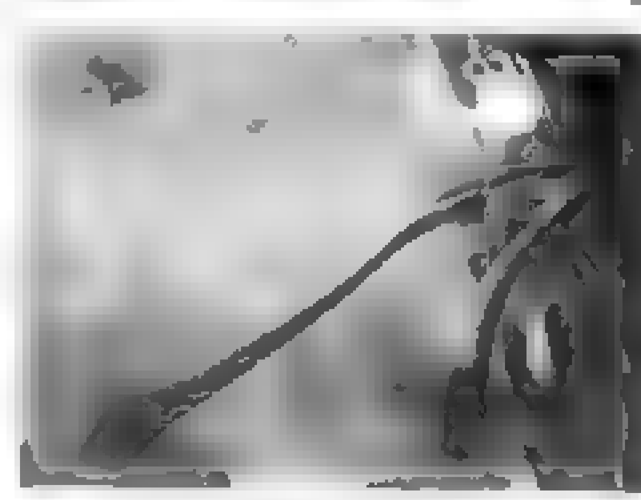
已經記不起那是個什麼樣的情景了，只記得眼前突然一黑，而再度恢復意識的時候，首先在一片混沌黑暗中聽到了自己熟悉的戰友—Tia 和 Zeck 的聲音，而後 Tia 美麗如昔的面孔便出現在螢幕上，她小心謹慎的向我解釋目前的情況：原來在兩個月前的一場意外中，我喪失了大部分的身體，所以他們將我倖存下來的大腦裝置在一部機器上以使繼續存活下去；現在，為了得知手術的結果是否成功，


美麗的 Tia 出現在螢幕上

她企圖向我問話，看看我是否能聽見她的聲音。《在接下來的十秒鐘裡，我快速地按下了操控板右側的 Yes 鍵》（按 No 鍵或不做反應的話，他們會以為手術已經失敗，而遊戲也就此結束了）、讓他們知道—伙伴們，我回來了！

訓練任務

當伙伴們得知我能夠正常的反應之後，開始爭先恐後向我述說這兩個月來的種種。原來在我不醒人事期間，整個宇宙發生了許多大變動：首先是星際大戰圓滿落幕了，結果當然是邪不勝正！不過，身為傭兵的我們可就失業了，愛艇 Artemis 也不再是一艘戰鬥太空船；現在的我們以搜索戰爭期間被擊毀的太空船維生，還算是一份頗有趣的工作。在對話之後，太空船航行到了 Draylak 星系，並在這裡發現一艘廢棄的太空船，而在這個簡單的任務中，由於使用到一些基本的操作，因此讓我更得熟悉自己控制系統的操作方式。


形狀奇特的太空船

首先 Tia 會要求我啟動探測器（ Probe ），但尚未進入狀況的我，一時之間卻愣在那裡，幸而主電腦播放了一段示範的影片，告訴我如何執行指令，正確的步驟應該是：啟動（ START-UP ），診斷（ DIAGNOSTICS ）、發動（ DEPLOY ）。

而當探測器來到太空船外面之後，接下來 Tia 則要求我對廢棄太空船進行辨識，此時我便執行執行物體分析（ ANALYSIS ）的過程；而從分析結果中便可得知，這是一艘使用雷射感應來啟動船門的太空船。

因此當我們來到廢太空船門口時，我的雷射武器系統便自動開啓，此時我將游標對準船門右上方的一小塊橢圓形綠色標誌，然後再射出雷射光，『芝麻開門！』便能將門打開（此處要特別注意瞄準位置，否則探測器將會爆炸，遊戲也就會結束。）

進入 Vakkar 太空船，由於裡面是一片黑暗，

因此 Tia 無助地向我求救，為了博得她的歡心，我將探照燈（ FLOOD LIGHT ）打開，這麼一來便能清楚地看清太空船的內部；而在接下來三十秒的時間中，我藉由螢幕上下左右四個綠色的指標來進行探索，首先選擇向下的指標，使探測器環繞那個死去的異星人，很幸運地在它的背後看見一個 " kick me " 的標誌。

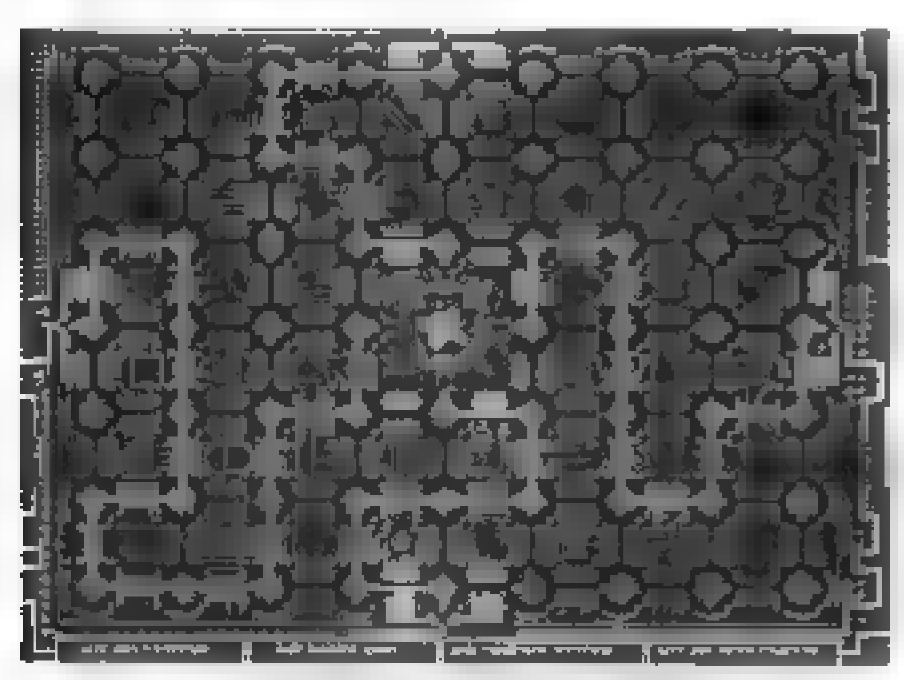
隨後我會發現一個飄浮在空中的金屬物體，使用機器手臂（ GRAPPLE ARM ）去抓取它， Tia 會要求我分析這個物體，此時我最好選擇物體分析（ ANALYSIS ），照她的吩咐去辦。

與 Tia 回到 Artemis 後， Zeck 會問我有沒有興趣到 Mizar 星系一遊，既然是老戰友的要求，我當然不會拒絕囉（其實如果我回答 No ，我的意見將完全被忽略，總而言之，我們已將下一個目標鎖定在 Mizar 了），現在就準備往 Mizar 出發吧。

遭 遇

不幸的事情又發生了！當 Artemis 號在進入 Mizar 星系時，撞上了另一艘太空船，我的伙伴們都昏迷了過去，而整座太空船也陷入了停擺狀態，此時我首先啓動了診斷（ DIAGNOSTICS ）系統，以確定 Artemis 號發生了什麼事。

Artemis 迴路之謎



ARTEMIS 迴路之謎

系統診斷的結果會告訴我， Artemis 號上的電力、維生、控制和供氣等輔助系統的導線因巨大的衝擊而中斷了，此刻我便進入了遊戲的第一道謎題，在這個謎題中，我必須利用按鍵改變導線的連接方向，將其恢復正常的位置（請參照附圖所示），才能使我的伙伴們清醒過來。

Tia 和 Zeck 在醒來之後，發現 Artemis 號的動力系統已經嚴重毀損，無法繼續航行了，而更糟的是，如果這樣的情況一直持續下去的話，我們很快就會和這個詭異的龐然大物一起被不遠處的太陽吞噬了， Tai 於是決定向這艘不明太空船尋求援助，不過，她要求我先進行辨識，經過了物體分析（ ANALYSIS ）的過程，但仍只能得到那是艘異星人太空船的結論，接下來她又要我再度啓動探測器，就如在訓練任務中的步驟一樣，選啓動（ STARTUP ）、診斷（ DIGNOSTIC ）、和發動（ DEPLOY ）。

異 域

探測器在異星人太空船外部發現了一個破洞，於是 Tia 和 Zack 決定親自進去一探究竟，我們一人由此進入船內，裡面照例是一片黑暗，我必須先打開探照燈（ FLOODLIGHT ），不過這次我只有十五秒的時間可以到處逛逛。最後我們發現了一道奇怪的門，選物體分析（ ANALYSIS ），將會讓我得知這道門是採用光子感應式的，要打開它必須使用螢幕下方的多光控制器（ MULTILIGHT CONTROL ），調至任何顏色皆能使門開啓。

穿過這道門後，我們來到了一個奇異的房間，它的四壁覆蓋著一大片無以名之的物質，不過環境檢測器上倒是顯示著這個地方具備了人類維生的條件， Tai 和 Zeck 卸下了太空裝備，小心的偵察四周，而後一具血肉模糊的異形屍體從薄膜中掉了出來， Tai 依屍體上的傷痕推斷，這艘船目前已被一看起兇殘的寄生獸—Krinn 佔領了！四下查看後，我們發現了一道門上卡著異星人的屍體， Tia 和 Zeck 無法進入，而我剛好可以從門縫通過，我依 Tia 的指示進入這個房間，發現原來是艘船的休息室，使用方向指標開始四處探查，先將游標移向正前方（螢幕中央的水池）我將會360度迴轉，面對休息室的前半部，這時再向右轉 90 ° ，在我的正前方將有四組各由三個小洞穴組成的休息舖，將游標移往右下方的那一組按下，然後進入三個之中，最上面的一個洞穴，進了洞穴後，馬上有一個異星人對我展開攻擊，我必須立刻《以雷射光將它打倒》，再《以機械手臂（ GRAPPLEARM ）拾起散落在異形屍體旁的紫色球體（ ORB ）》，最後由舊原路回到我的伙伴們那裡。

當我將球體取回，出了休息室之後， Zeck 便會將球收起來，並穿越了另一道門，在一條走廊上看見了更多被 Kirnn 殘害的異星人屍體，而在通過異星人洗手間的時候，等 Zeck 開足笑話後，來到了太空船的中心。大廳週圍共有紅、黃、藍、橙、綠、紫六道奇特的門， Tia 最後決定由黃色的門開始搜查。

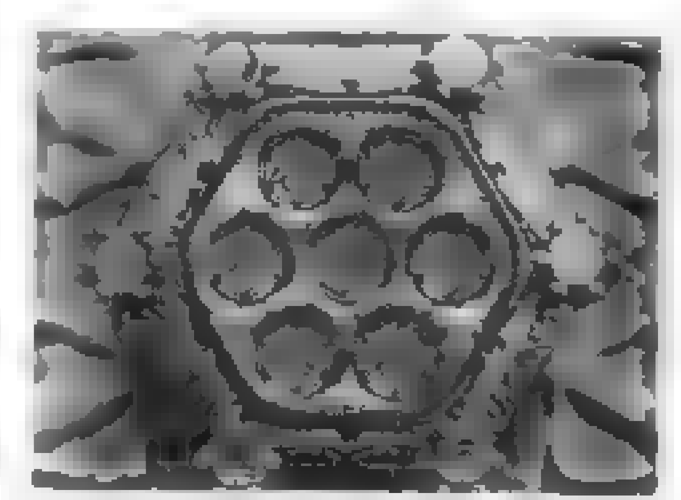
【筆者註：如果大家在這段探索中沒有拿到球體，則當伙伴們問起是否找到任何導航控制器時，請千萬不要回答 Yes ，否則 Zeck 會試著將那道門炸開，進而引來一場不幸的意外，並導致遊戲結束。正確的作法應該是回答 No ，而繼續展開未來的旅程。】

黃色之門

當來到中央大廳中的黃色門前，我首先啟動了物體分析（ ANALYSIS ），這將使我得知這道門是光子感應式的，而在分析結果中我還會得到"發現不明語言"這樣的訊息，先將這段語言錄下（先鍵入檔名再按 save ）以備不時之需，然後再使用多光控制器（ MULTILIGHT ），將光束調至黃色，此時門上浮現了一道"重疊六邊形之謎"的問題。

■重疊六邊形之謎

若想打開這道門，首先必須解開這道謎題：首先，大家必須將六邊形外圍的各式線條調整到適當的位置，使其拼湊成中央的一個完整的六邊形（如圖示）。



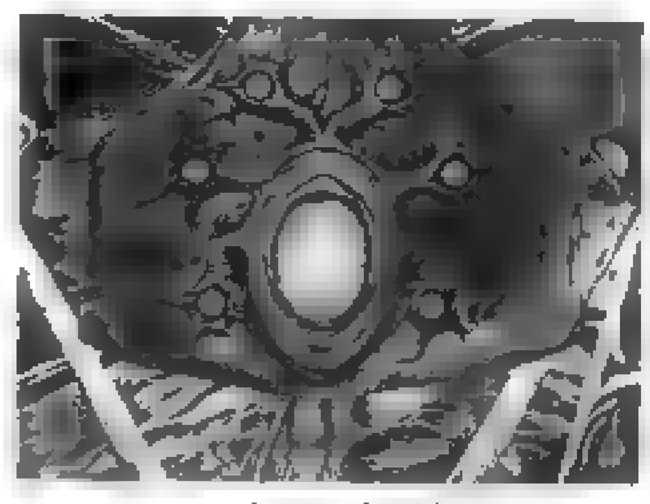
重疊六邊形之謎

進門後我們一行人，穿過一條同樣堆滿慘不忍睹的屍體的長廊和一個小房間，來到了一個看來像是引擎室的地方，透過半透明的輸送管，Tia 和 Zeck 爲其中流竄而過，數以千計的Kirnn驚恐不已，正想掉頭離去之時，卻馬上受到一大群 Kirnn 的攻擊，Zeck 被嚇傻了，Tia 只好拖著他沒命的逃跑，最後終於進入了另一個房間，將那些怪物阻隔於門外。房間內的地板此時緩緩上昇，原來這是一架感應昇降梯，我們於是乘著昇降梯來到了太空船的觀測甲板。甲板上巨大的透明防護罩黑色的外幕遮蔽，Tia 便要求我好好的研究一下一旁那個形狀特異的開關，先使用物體分析（ ANALISYS ）得知太空船的外防護幕的開關是光子感應式的，再調整多光控制器（ MUITILIGHT CONTROL ）（任何顏色皆可），"太陽之謎"便會顯現出來。

■太陽之謎

要解開這個謎題，我必須將謎題外圍的 6 個小球體，全部變成黃色（以按鍵改變其顏色，如圖所示）。破解謎題後，外防護幕便會自動打開。

護幕揭開後，外面的光景不由得使我們憂心忡忡，這艘船已經非常接近太陽了，如果再想不出離開的方法，大家就得一起在它的光熱之中化爲灰燼了。Tia 隨後發覺附近一具異星人的屍體似乎不大對勁，果然不一會，難以數計的Krinn怪獸便開始破屍而出對他們展開攻擊，此時我必須以很快的動作，用衛射光（已自動開啟）射下 10 隻以上的Krinn，才能使大家脫險（在此必須特別注意：千萬別誤傷同伴，否則就得跟遊戲說拜拜了）。

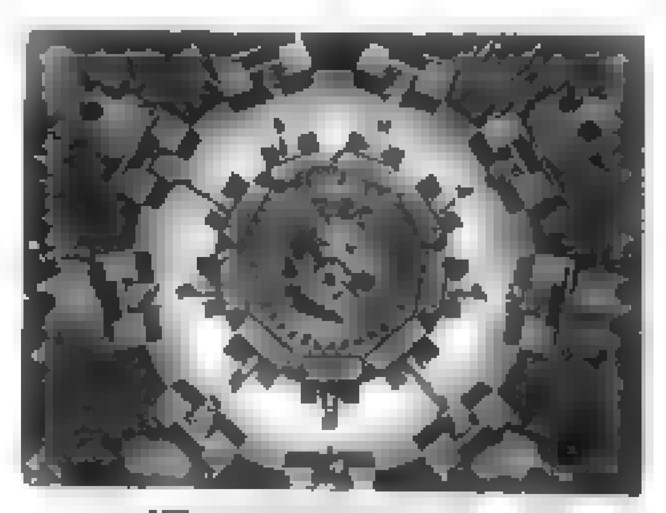


太陽之謎

才擺脫兇惡的Krinn，卻馬上又陷入 Zeck 笨手笨腳所製造的災難之中—他失手射穿了防護罩！由於壓力的關係，他和 Tia 被吸出洞口，眼看就要葬身永無止盡的太空中，此時我必須使用多光控制器（ MULTILIGHT CONTROL ），將外防護幕關閉（任何顏色皆可），才能拯救他們。

而當我正急著救伙伴們脫險的時候，探測器不小心撞在牆上變得有些短路，此刻我必須啟動診斷系統（ DIAGNOSTICS ）來找出故障的原因。

■探測器電路之謎



探測器電路之謎

經過診斷之後，我便會進入"探測器電路之謎"，在這個謎題中我必須以按鍵使週圍的 9 個閘門全部關閉，如圖示（值得注意的是這個謎題有時間的限制，所以動作必須儘可能快一點，否則遊戲便會結束）。

藍色之門

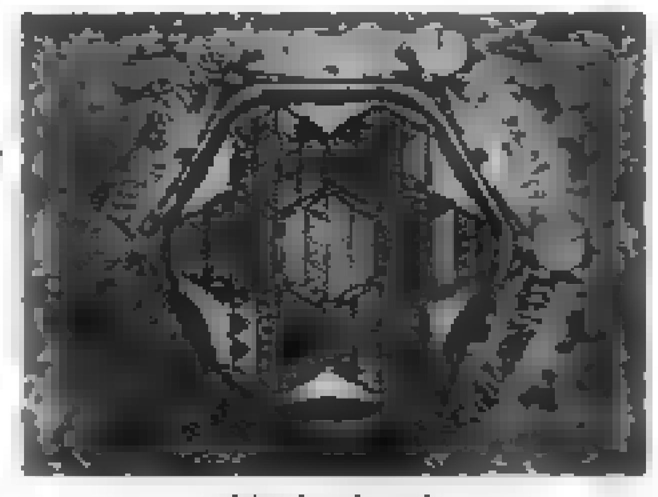
成功的解開謎題之後，我們乘昇降梯再度回到中央大廳，並來到藍色之門前方，照例先執行物體分析（ ANALYSIS ），得知門爲光子感應，並錄取下門上的不明語言，而後再調整多光控制器至藍色，便可使門上的"節奏之謎"顯現出來。

■節奏之謎

在這個謎題中，我必須以滑鼠調整外圍六個六角形中的不規則色塊至適當的位置，使其拼成中央的一個不重疊的幾何平面（如圖示）。

在完成謎題後，我們便搭乘昇降梯至主控室中，成事不足的 Zeck 又不小心跌落電梯間，儘管我樂得和 Tia 獨處，但爲了完成旅程，我還是必須去救起他，跟著 Zeck 至樓梯間，然後將他拉上來，此

時螢幕下方會出現一個力量控制器指示器（THRUST CONTROL），我小心的按鍵，努力將力量控制在指示器的中心。

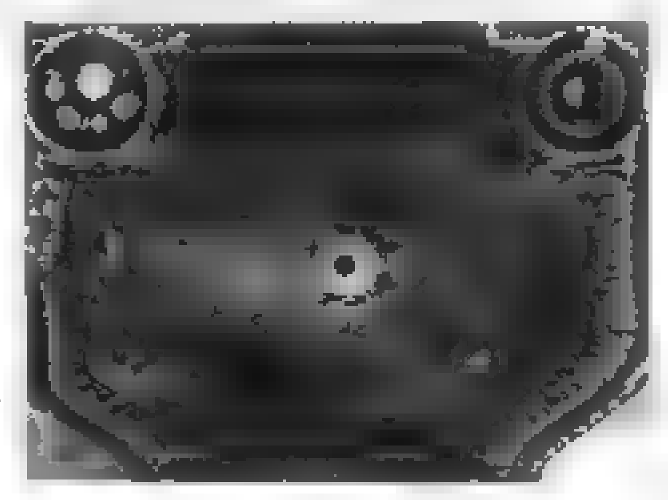


節奏之謎

在考察室內有一座雕像，按方向指標先環繞它一週，然後停在它的正前方開始分析（ANALISYS）系統得知這雕像爲光子感應，此時先至雕像正前方，注意底座的一個藍色按鈕，將多光控制器（MULTILIGHT CONTROL）調至藍色，有一個物件將會飛出來變形爲"行星軌道之謎"。

■行星軌道之謎

在這個謎題中，總共有五個繞中央恆星運轉的行星，其中有四顆行星可藉由螢幕下方的紅色圓盤來控制運行與停止的位置，另一顆則是無法主動控制的，它會隨著其他的行星運轉而移動，我必須先以紅色圓盤來控制四顆星球的移動，和左下方的微調功能（豆芽狀物體）來使那顆無法控制的行星，剛好停在太陽正前方，造成日蝕（如圖所示）。



行星軌道之謎

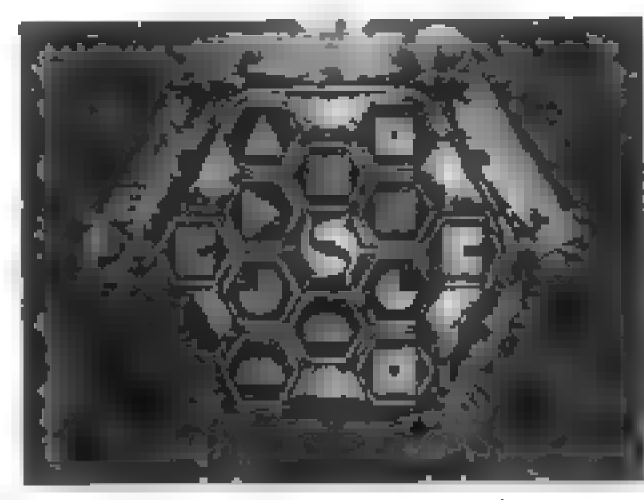
謎題解開之後，觀測甲板原本明亮的景緻，馬上變成黑夜的模樣，之後我再度回到雕像正前方，輸出（SEND）先前在藍色之門錄取下來的資料，便可使雕像握著球體的手鬆開，Zeck此時便會取走這個球體。之後我們三人便又透過昇降梯，回到中央大廳。

橘色之門

來到門前先使用物體分析（ANALYSIS），得知此門亦爲光子感應式的，並同樣錄下門上發現的不明語言，將多光控制器調至橘色，便可進入門上的"旋轉造形之謎"中。

在這個謎題中，總共有十二個造形互異的立體物件不停的在旋轉著，我必須以按鍵的方式使它們各別靜止下來，再按中央那個太極形的標誌來做微調，直到所有物件靜止的形狀能夠兩兩成對才可以過關（如圖示）。

解開謎題之後我們進入了醫務室，東橫西豎的



旋轉造形之謎

屍體，同樣是令人怵目驚心。我先向右轉，在最右邊兩個容器狀東西間的球座上按下滑鼠按鍵，啓動物體分析系統（ANALYSIS）發現其爲光子感應，此時輸出（SEND）在橘色之門上錄下來的資料，即可使球座打開，最後使用機械手臂（GRAPPLEARM）取得球體。

左轉按向那個蜘蛛狀的物體上的長手臂，當發現爪子之後，請依下列步驟執行指令：

①從多光控制器輸出一道紅色光，這將使雷射力量降低。

②再輸出藍色光，這將使雷射變形，此時我必須在手臂上面切割三次：

③以橘色光作第一次切割。

④以黃色光作出第二次切割。

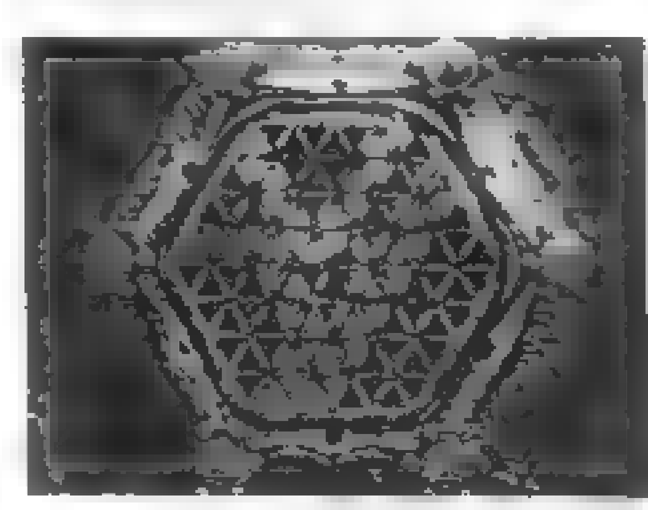
⑤以紫色光作第三次切割。

在此須特別注意，千萬不要把多光控制器轉換爲綠色，否則探測器將會產生大爆炸！在完成三次切割之後，異星人的手臂便會落下，我不斷地向右轉，直到看見那隻爪子爲止，用滑鼠點選不放，並使用機械手臂（GRAPPLEARM）拾起它，而後我將再度回到醫務室中。

（如果我已經先取得了圓球體，我將不能得到爪子，在這個房間裡我將只能取得兩樣東西其中之一，如果我都沒有取得任何一樣，就必須等到遊戲的最後一個段落才能夠得到它們。）

綠色之門

離開醫務室後，我們又搭昇降梯來到太空船的中心，來到那道綠色的門前，先啓動物體分析系統（ANALYSIS），得知這道門爲光子感應式的，錄下不明語言，之後再將多光控制器（MULTI LIGHT CONTROL）調至綠色，"光的折射之謎"便會顯現出來。



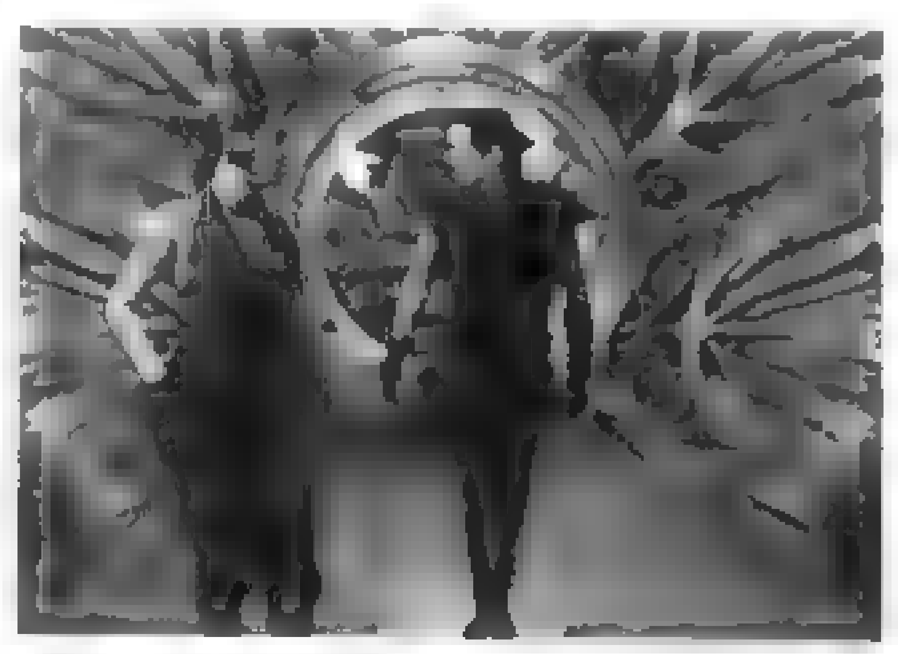
光的折射之謎

這個謎題是由許多的三角線條組成，每個三角形中都有一片鏡子，只要按鍵它便會沿三角形內的三個邊移動，其中箭頭便表示鏡面，我必須利用鏡子的排列

，將謎題中一種顏色光束的兩端分別導向邊緣同色的小燈（如圖示）。

解開謎題之後，進入一個看來像是機械室的地方，這裡到處都還留有工程的痕跡，但還來不及詳細查看，就突然遭到Krinn的攻擊，雖然最後Zeck 射殺了怪物，但門也因打鬥而毀壞，大家都被困在這個房間裡了！Tia 便要求我到工程隧道中去查探出路。我先向後轉，然後在前方一個花朵形狀的球座上按鍵，先以物體分析系統（ ANALISYS ）測知這個球座為光子感應，在球座旁將先前在綠色之門上錄下的資料輸出（SEND），等球座打開，再使用機械手臂（GRAPPLE-ARM）取下球體，交給 Zeck 之後再次向後轉，來到迷宮的入口。

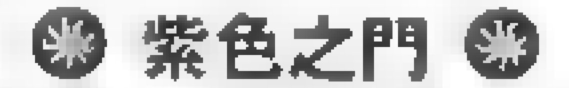
這座迷宮的另一頭，正可通往那道被毀壞的門的另一邊，而要走出迷宮，則必須依下列步驟來執行。



進入迷宮探索

①按止前方的指標，開始進入迷宮。
②打開探照燈（ FOODLIGHT ）。
③向前走。
④向前走。
⑤左轉直走。
⑥繼續向前走，並通過一個斜坡。
⑦向左轉直走。
⑧向左轉直走。
⑨向左轉直走。
⑩向右轉直走。
⑪向前走。

完成以上步驟後，我便來到綠色之門前廊上了。

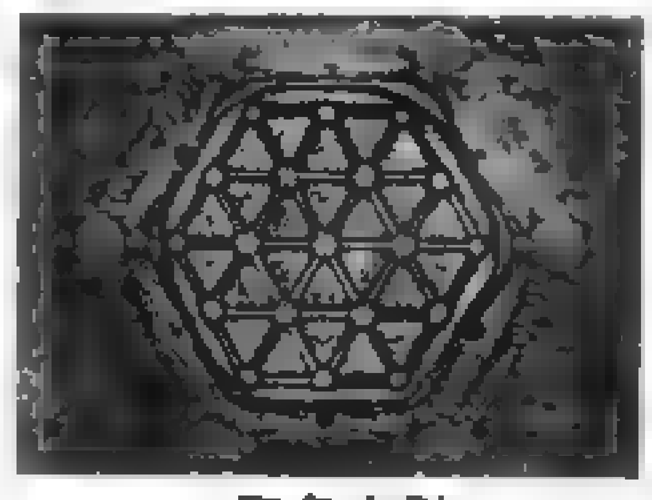


紫色之門

從綠色之門脫困後，我們又回到船中心，這回來到紫色之門前方，照例先啟動物體分析系統（ANALYSIS ），則知門為光子感應式，並錄下門上之不明語言，再將多光控制器（ MULTILIGHT CONTROL ）調至紫色，門上的"三角形之謎"便會顯現出來。

■三角之謎

在這個謎題中藍色線條代表我方，紅色線條代表電腦，雙方一次只能在由三角線交織而成的平面上放置一條邊線，誰能先圍出一塊大於一個三角形的面積，誰就是贏家（如圖示）。



三角之謎

進門之後來到了異星人的啟蒙室，房間裡整齊的排列著七塊的石碑，Tia 要我好好的檢查下這些古怪的東西，這裡的每個石碑上都隱藏著幅壁畫，只要使用多光控制器（ MULTILIGHT CONTROL ）輸出正確的顏色便能使它們顯出來，當壁畫顯現出來後，我必須啟動分析系統（ ANALISYS ）並將這些壁畫上的不明語言存檔備用。

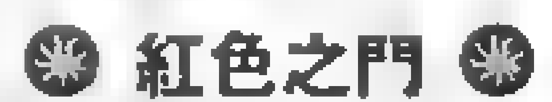
若以逆時鐘方向檢查石碑，還會收到不同的結果，以下便是每幅壁畫所對應輸出的顏色：

- ◆石碑 1 ：Ⓐ綠色　Ⓑ紅色
- ◆石碑 2 ：Ⓐ橙色　Ⓑ紅色
- ◆石碑 3 ：Ⓐ紫色　Ⓑ紫色
- ◆石碑 4 ：Ⓐ紅色　Ⓑ黃色
- ◆石碑 5 ：Ⓐ紅色　Ⓑ紫色
- ◆石碑 6 ：Ⓐ橙色　Ⓑ黃色
- ◆石碑 7 ：Ⓐ紅色　Ⓑ黃色

最好在存入資料之前先將檔名標示清楚，以免使用時混淆不清。完成了之後按箭頭下方離去，並通過一個走廊來到了另一個房間和我的朋友們會合。Tia 在這裡正試圖從一條細樑上通過深不見底的天井去拿取一個球體─它放置在一個四面騰空的平台上。而當她取得球體後，卻馬上被一個力場困困，此時我只有十秒鐘的時間可以輸出在紫色之門上存取下來的資料關閉力場，否則 Tia 將會被逐漸縮小的力場吞噬。

原　點

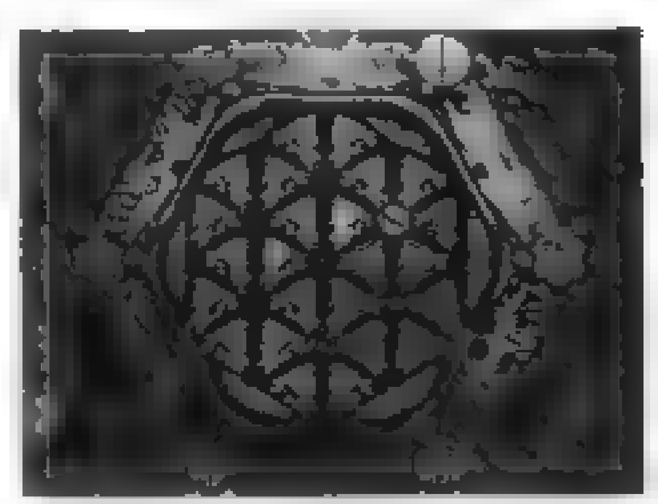
當我們再度回到太空船的中心，如果我們尚未找齊六顆球體，我的伙伴們將會從此灰心喪志的坐在大廳裡，為了鼓舞他們，我便必須獨自再度穿過那些門，去完成被遺漏的動作。



紅色之門

當一切工作順利之後，首先來到紅色之門前方，這是太空船中心最後一道尚未被開啓的門，使用物體分析（ ANALYSIS ），並將門上的不明語言存檔，再調整多光控制器（ MULTILIGHT CONTROL ）至紅色，便能進入“移形六角之謎”。

■移形六角之謎


移形六角之謎

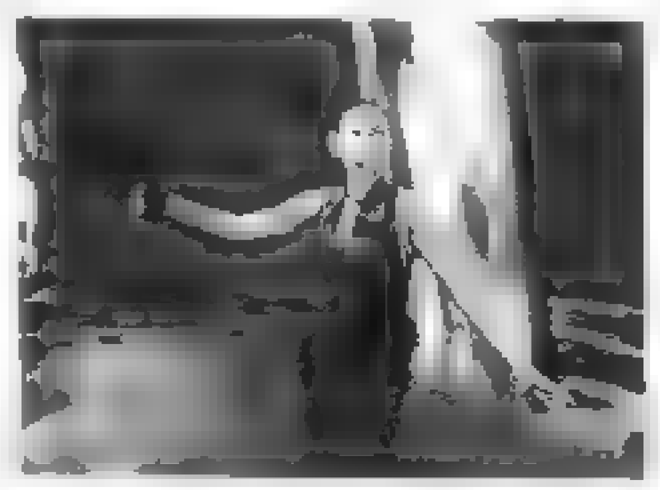
在這個謎題中，許多三角形的色塊組成了一個正方形的平面，中間留有許多的空洞，當我將游標置於空洞上，便會有一個旋轉的人棒形標誌出現，只要我在空洞上按鍵，排列於週圍的三角色塊便會按人棒旋轉的方向移位，我必須用此方法讓所有的色塊排列成符合週圍顯示的圖形。

如果我先前在船員休息室沒有拿到球體，那麼我就必須經由紅色之門再回到船員休息室去。當我通過了紅色之門，我將會穿越門廊來到一個圓形大廳，繼續向前走到另一個門廳，此時右轉便可以看見那道卡著異形屍體的門，進入休息室後，執行前面提到過的動作（參考異域一節）便能取得球體了。

再探黃色之門

按照正常的程序，除了在黃色之門內的引擎室未及探索外，我們已取得了五個球體，所以現在我必須回到引擎室找出最後一個球體。來到黃色之門前使，用多光控制器輸出黃色光束，進門後向前來到圓形大廳，此時左轉並在前方的門上按鍵，進入房間後右轉，我將會看見一個花朵狀的球座，按向球座後，輸出在黃色之門上錄下的資料便能打開球座，再使用機械手臂（ GRAPPLE— ARM ）便能取得球體，最後循原路回到中央大廳。

倒數計時


進入最後階段

當我們千辛萬苦的齊聚六個球體，中央大廳中心的柱狀體便會開始產生變化，這時我必須先在地上找到被 Zeck 隨手亂丟的異星人手爪，使用機械手臂將之抓起，然後覆蓋到柱狀體上面，此時柱狀體會逐漸向上升起，Tia 和 Zeck 隨後跳上了這個奇怪的物體，跟著來到了大廳上層的空間。

當我們到達上層後，終於找到了導航控制儀，並發現了一個巨大的蛹和這艘船唯一倖存的異星人，它對我們的出現懷有強烈的敵意，此時我必須先設法和他溝通，先輸出（ SEND ）甲板室中錄取的資料：（石碑一：Ⓐ綠色）（參考紫色之門一節），異星人收到訊息後，便會先開啓一個力場，使週圍溫度降低，再馬上輸出（石碑四：Ⓐ紅色），這將使異星人了解太空船目前的危機，而會將航道改變，使太空船脫離險境，之後我們的探險便圓滿落幕了。

如果我沒有用正確的方式和異星人溝通，我必須在剛發現異星人的時候便對它進行分析（ ANALYSIS ）並存下它的資料，當它開始攻擊我們，以雷射將它打倒，而當蛹中的異星人破蛹而出時，則必須輸出異星人的資料，減弱圍繞在它四週光束，使其死亡。最後我就必須破解“導航儀之謎”，才能使太空船改變航道。

■導航儀之謎

在這個謎題中，我必須在兩個光球之間，排列出一條太空船可以通行的航道，從最底部開始，先選擇一個符號，再從那邊繼續下去，直到通道完成（如圖所示）。

附註：本遊戲提供跳幕的功能（參考主目錄遊戲選項的 JUMP TO ），以下是所有直接跳幕的快鍵：

①開啓所有的跳幕選項： SHIFT ＋ ALT ＋F5
② ARTEMIS 迴路之謎： SHIFT ＋ ALT ＋A
③重疊六邊形之謎： SHIFT ＋ ALT ＋ Y
④太陽之謎： SHIFT ＋ ALT ＋ S
⑤探測器電路之謎： SHIFT ＋ ALT ＋ P
⑥節奏之謎： SHIFT ＋ ALT ＋ B
⑦行星航道之謎： SHIFT ＋ ALT ＋ I
⑧旋轉造形之謎： SHIFT ＋ ALT ＋ O
⑨光的反射之謎：
SHIFT ＋ ALT ＋ G
⑩移形六角之謎：
SHIFT ＋ ALT ＋ R
⑪導航儀之謎：
SHIFT ＋ ALT ＋ N



古怪精靈大冒險 遊戲攻略上集

作者 羅蘋

1 Azimuth's house

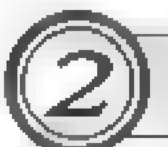
步出房子，伍德（ woodruff ）感到一陣暈眩，而且似乎頭重腳輕，再也想不起自己的名字是什麼，過去曾經發生過什麼事…。在他腦海中只剩下一個鮮明的單字：" Schnibble "！

轉身探頭進入剛走出來的屋子看看，發現屋內四處都殘留有激烈打鬥後的痕跡，究竟是誰來過？為何搗毀了這些傢俱？伍德心中充滿了一個又一個的問號。

向前走，伍德設法和坐在牆上的先生攀談，想了解屋內到底發生了什麼事，以及他目前身在何處，但並沒有得到清楚滿意的答覆。伍德注意到屋頂有雙靴子，但沒有辦法取到手。

在左方的地面上有顆鈕扣，伍德走過去把它《撿起來》，在接觸到鈕扣的一剎那，想起原來就是從前最喜愛的那隻泰迪熊的眼珠，不禁一時悲從中來，嚎啕大哭。

走向左方，發現有個警察擋住了路無法通過，只好回到屋前，往右方走。



2 Sad Boozook Street

伍德和坐在牆上的那個憂傷的人及一位織布的女人談了半天，得到了不少消息，續往右走。



3 Bridge of Slums

前方有條髒髒的河阻住了去路，對岸的男子告訴他，直接走過去沒什麼關係。伍德信以為真，雙腳踏入河中，只見一陣白煙，雙足已被燒得紅腫。

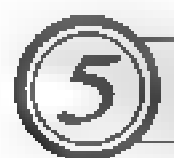


伍德拾起地上的箱子，然後迅速《撿起下方的核果（ nut ）》。「敢欺騙我？」伍德一怒之下，《將核果丟往對岸的人》（注意：一定要先受騙踏入水中，在此處才能丟得出核果！）應聲中彈，對岸的人從袋中拿出一雙靴子丟過來，伍德低頭游過，《撿起了這雙意外得來的靴子》。



4 Azimuth's House

《伍德拿取剛剛的靴子丟往屋頂上的另一雙》，順利取得了目標。在其中，伍德發現了一張Azimuth的相片。《穿上兩雙靴子》，伍德就不再是赤腳大仙了！



Sad Boozook Street

伍德將相片《遞給那位織布的女人》，她一時高興，便送了一份報紙給他，但由於伍德還沒有閱讀能力，所以一個字都看不懂。



Bridge of Slums

又來到了河邊。這次直接走過，污水再也無法傷害伍德的雙足。離開之前，伍德順手《撿取了剛剛丟過來的核果（ nut ）》，放入袋中。



Wino Alley

伍德想和溫諾先生談談，但他實在酒醉得太厲害了，無法給他任何有條理的詞句。在地上的袋子內，《伍德拿取了一些羽毛（ feathers ）》，進入右方的酒吧內（須把螢幕右捲後才看得到。）



Bar

和女主人談完後，她認出了伍德，並給了他一塊上面刻有“ A ”記號的石頭，並要他找 JF Sebastian 談談。

又是個怪人，伍德往下走，伸手《向 JF 先生要了一個杯子》， JF 先生告訴他在 Azimuth 的房子前發生了什麼事，並且他認出其中一個歹徒就是 Bigwig 。



突然之間，如被閃電擊中一般，伍德想起了 Azimuth房內的暴力，包括 Bigwig 如何無情地將他心愛的泰迪熊射得粉碎……，以及他如何在一夕之間長大成人！

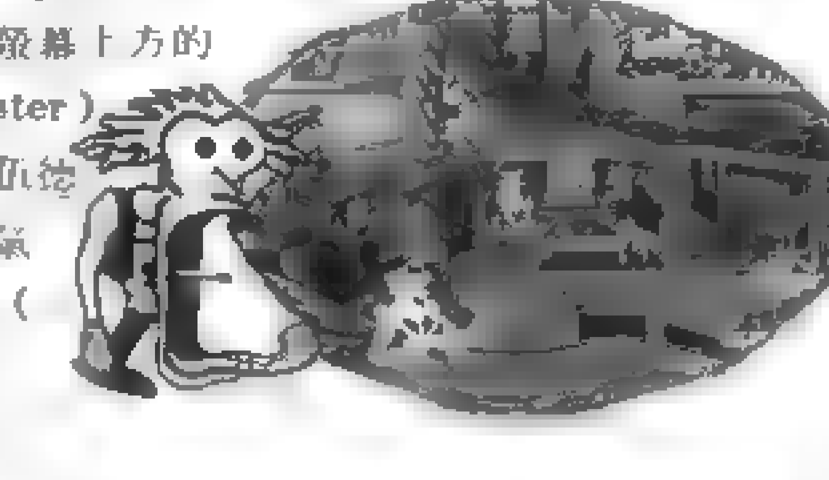
伍德心中了解自己的任務為何了，就是必須設法找回 Azimuth ，並找到 Bigwig 復仇！《撿起地上的刷子（ paintbrush ）》，從右方走回酒吧



Bar

伍德《將報紙（ newspaper ）拿給女主人看》，女主人立刻教他識字以及閱讀。原來這是篇有關 Azimuth 的文章。當那位從天而降的服務生剛好下來時，伍德《迅速伸手偷取了一個開罐器（ bottle opener ）》

走近螢幕上方的海報（ poster ）看看》，伍德抄到了天氣預報頻道（ Weather broadcast channel ）。



11 Wino Alley

伍德把剛剛得到的那杯咖啡《遞給溫諾先生》，他喝下之後，果然精神為之一振，並送了一隻手錶以為回報（ Meteozon watch ）。但伍德一再的和他對談，仍是得不到什麼有用的結果。

伍德《將刷子伸入瀝青中》，便產生了一枝沾有黑色瀝青的黑刷。往左走。

12 Sad Boozook

伍德想起剛剛在這裏看到的一塊刻有“ A ”記號之板子，走回來後，《拿出剛剛酒吧女主人給他的石塊》，放上後便取得了一個掌上型影音通訊器（ Tobozon ）。《伍德把通訊器拿出來用看看，得到了一段來自 Azimuth 的訊息。往上走。



Staircase

伍德順手摸了一下商店的窗戶，發現有隻 boozook 的風箏。不知為何，此時已看不到剛剛擋路的警察。心中一股悶氣實在很想發洩，伍德抬腳《往地上的空罐一踢》，竟掉出了一點小豆豆（ peanut ），《撿起來放入口袋中》，順便也把罐子拾起。由左方離開。



Commemorative blace

只見一座雕像立於中央，伍德見沒事可做，又走回到 Azimuth 的房子。



15 Azimuth's House

重返舊地，伍德此時已有閱讀文字的能力。走到左方的升降梯，按下按鈕…。

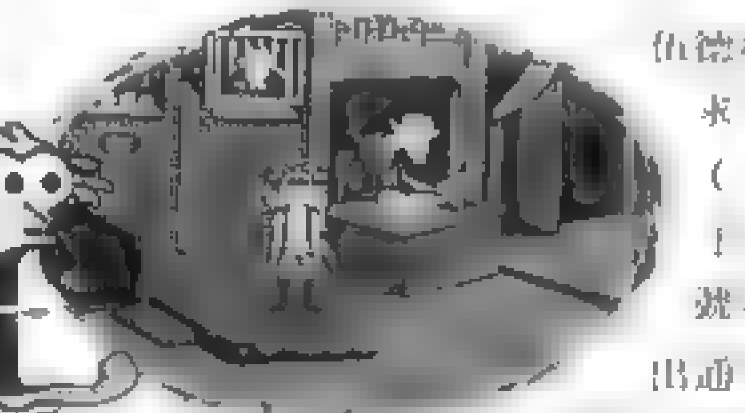


16 Administration Center

和前方的人談談。他的脾氣似乎並不太好，告訴伍德 Bigwig 住在此城市的頂端，要能到達頂端，伍德必須工作！看來不設法找份工作不行！伍德由左方離開。



17 Brotoflatronsquare



在工廠處，伍德發現有張徵求人手的公告（ poster ），上面並有連絡號碼。伍德拿出通訊器，撥了號碼，畫面上出現了位女經理，告訴伍德必須透過 tobozon 傳送一張合格證書和相片給她，才能得到工作。唉！又得回去和那個官僚（ bureaucrat ）交涉啦！



18 Administration Centre

伍德請坐著的那個官僚發張證書給他一張合格證書，不料回答卻是必須先帶來一份裝在標準容器中的呼吸樣本給他。

19 Brotoflatron Square

在畫面左下方雖然有台投幣式照相機（ brotoflatron ），但伍德身上必須有些銅板（ strul ）才能使用。右方的 Cui Cui 商店的老板正在和局公打交道，眼尖的伍德看到他旁邊有個人造手指（ finger ），在此時似乎並非上手的好時機。

商店入口處有個賭徒阻住了去路，他告訴伍德在商店後方有個秘門可通往一座秘密賭場。進入商店吧！



20 5 to dime Store

一入門就看到要可憐的小老鼠拼命的在一個輪子中跑呀跑，真是令動動喔！原來外面店主人的電風扇動力來源竟是如此得來的…。心存憐憫的伍德《拿出螺絲（ screw ）使用在輪子上》，卡住後，老鼠便跑不動了，輪子也停止轉動。走到外面一看，剛剛好守上的頭髮因瞬間的風扇停止而覆蓋住眼睛。伍德見機不可失，《伸手就拿，把人造手指放入衣袋中》。再走回商店內。

站在半空中的籠內已是要好色的鸚鵡，目不轉睛地瞪著牆上的裸女畫報。伍德一再嘗試和牠溝通，牠仍是依然故我無動於衷。唉！伍德只得祭出法寶：《拿出剛剛沾滿顏料的刷子，往畫報一揮…（要先試著交談才能畫上去！）》雖然美術不很好，但畫上一件泳裝絕不成問題。失去"焦點"的鸚鵡突然就失去了閃亮眼神，伍德趁機和牠攀談。原來牠原本是"高尚俱樂部"（ High Morals Club ）的守門人，但是由於背部漸漸掉毛變禿，終於被粗暴的丟出門外。伍德《拿出羽毛（ feathers ）送給牠》，順利地重拾牠的信心以及工作。

在此房間的極右方，看來一片黑暗。伍德注意到共有 switch 、 flapper 和 clapper 三樣裝置。伍德《先按兩次 flapper ，再按一次 clapper ，然後按一次 Switch 》…，突然門光線一陣反射後出現了一個鼻子。《伍德拿出人工手指（ finger ）往鼻子上一伸》，通往金錢之途的秘門便應聲而開（這地方手腳要快，不然沒多久鼻子消失了一切又要重來。）



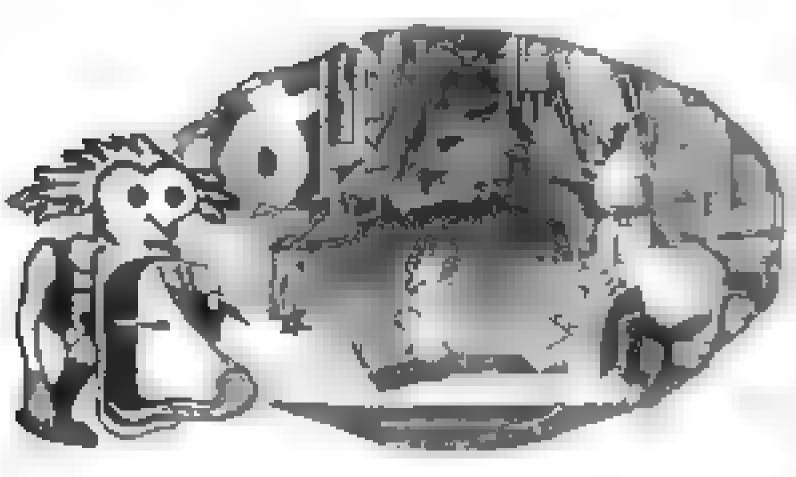
21 Clandestine betting shop

房間中央有兩個選手擺出架勢，彷彿要比腕力。伍德走到左方，和銷在鐵籠中的一個選手交談。不料此人一直告訴伍德只要吃一顆小小藥丸，立刻

精神百倍…。伍德受不了他的瘋言瘋語，瞪了他一下。轉過身，伍德和左方那個侍者打聲招呼，侍者也禮貌的送上一杯烈酒，就在此時，籠中的人丟出一粒白色小藥丸，不偏不倚恰好落入杯中，伍德一口喝下…果然像吃了辣椒般的痛快！目前手頭拮据，先到其他地方逛逛吧！從右方離開。



22 Red Light District



這個充滿聲色之娛的墮落之地，是伍德的小學老師一再告誡他不可涉足的地方。然而，由於伍德在 tobozon 中曾得到 Azimuth的指示來此地尋求幫助，所以只好來此一試了。

和左方的女人（ boozook woman ）談談，原來她早已等待伍德的到來，立刻給了他關於 Throne Room 的密碼： ZIG STO DRU BLAZ。該是設法賺些錢的時候了。《伍德來到下方的彈子檯前，亂打幾下》，最後一氣之下將台機器拆掉丟遠處…終於《撿到了一個銅板（ Sturl ）》，走到上方，《將這個唯一的銅板丟入吃角子老虎中》（ Slot machine ）…伍德順利得到了三個銅板。

23 CLANDESTINE BETTING SHOP

回到剛剛的賭場，雖然本錢不太充裕，但伍德仍想冒險一試。《向右方的莊家（ bookmaker ）詢問一下》，原來規則並不難，只要用一個銅板下注，猜猜是紅方勝或黑方勝即可。《伍德拿出銅板，選擇了心中的贏家》，終於順利的贏得了一些銅板。（註：在此處遊戲的設計相當合理，並不刁難玩家。玩家在贏了一次後，下次必定輸，不管選那一邊都是一樣。在贏了一次以後，可能連輸一次或二次，但絕不可能連輸 3 次。所以玩家很容易就可贏得一些銅板。至少贏得二十個以上再離開。以後遊戲進行中缺錢用時，可以再回到此處下注。）

24 Bigwig's Square

伍德往上走，《在門上方的機器人身上取得一件襯衫（ Shirt front ）》。進入隔壁的化粧用品店（ Novelty Store ），《買了一副眼鏡（ eye glasses ）和假下巴（ plastic jaw ）》。回到下方，伍德看了一下左方的海報，上方寫的是有關個叫"Heart-to-Body"的電視節目播映頻道。看來似乎頗有意思，伍德《拿起 tozobon 撥了號碼》…接通之後，果然見到了豔麗動人的可可小姐（ Miss coh cott ），伍德頓時驚為天人，陷入了愛情漩渦中。

伍德鼓起勇氣，《直接撥了節目熱線（ Zig，Dry，GENN，BNE ）》…兩三下就說服了她的秘書小姐，並在不久後立刻回電給伍德告訴他"可可小姐"的私人電話號碼。伍德欣喜若狂，《立刻又撥了可可小姐的私人電話…》，然而可可小姐卻認為兩人活在不同世界，多說無益。

心碎的伍德看了看右方的海報，是張有關"虛擬幻境（ Virtual Trip ）"的廣告。往上走到頂端，《伍德低頭看了看地上會動的那團東西》，被一包袋子打個正著！《撿起袋子》，回到剛才的地方。

25 Brotoflatron Square

伍德先走近並打開拍照器（ brotoflatron ）的開關，《然後投入一個銅板（ sturl ）》，成功地拍了張相片。拿出 tobozon ，《將相片放入下方的 Drive 中》，使自動開始傳真。什麼？衣冠不夠整齊？伍德依序《穿上襯衫，戴上眼鏡，裝上下巴，並用染黑的刷子偽裝成有一頭黑髮》，再如法泡製拍張相片傳送過去…啊？沒有笑容？《伍德再重拍來過，並在拍照前展現出一個相當開心的笑容》，再將相片傳送過去，無奈仍被打了回票，原來少了一副潔白的牙齒。唉！先到其他地方看看吧！

26 BIGWIG SQUARE

從左方離開，前往乾泉區一探。





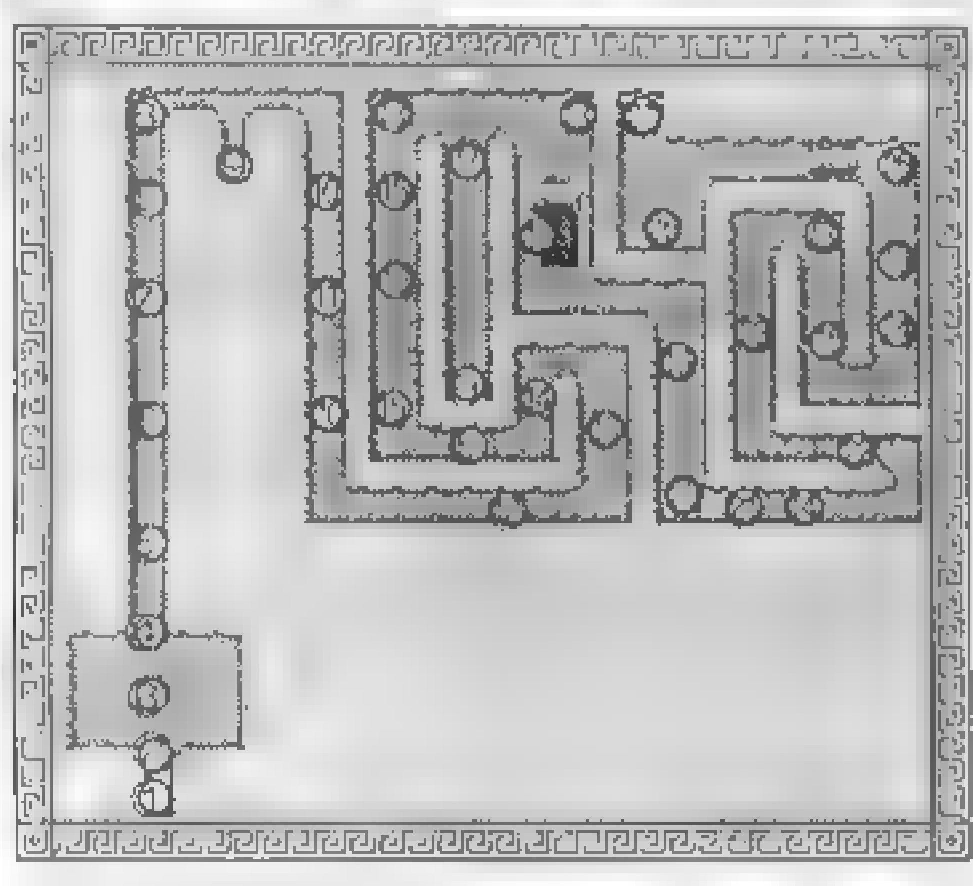


阿拉丁傳奇 精靈魔咒 完全攻略（上）

/Lucifer

在經過了重重的冒險與鍛鍊後，我終於成爲了一個海盜，能夠衣錦還鄉，跟我心愛的人結婚，但是我的師父辛巴堅持要我通過了他最後的試煉之後，才能夠踏上返鄉的道路，於是，我就進入了這個爲了鍛鍊海盜戰技與與膽識的迷宮，卻沒有想到，我以後所要面對的危險遠遠超過了這個凶險的迷宮……

海盜試煉場



①遊戲開始的地方。

②火元素的通道，在以後這樣的生物將會毫不留情的攻擊你，但是現在，在你的師父的控制下他們會謙卑的讓出一條通道來。

③你的師父，他將會帶你去到4處的迷宮入口。

④迷宮入口，以後你如果被追在你身後的那團迷霧吹上了，你將會被重新傳送回這個地方。

⑤滾動的岩石，小心的躲避它。

⑥固定的矛尖，快速的繞過他們。

⑦升降的矛尖小心躲過。

⑧火球，殺傷力不小，但是精確的計算時間下還是有可能會躲過這些火球。

⑨死路，別進入這裡，小心迷霧會追上來。

⑩火焰和壓力板，每一個壓力板都會觸動某些火焰，儘量少踩到壓力板，以免觸發太多火焰。

⑪火焰噴發陷阱，小心躲過。

⑫尖刺，當他們地面升起時，小心躲過。

⑬跑過三個壓力板，以降下所有的尖刺。

⑭打破所有的花瓶以通過此處。

⑮火元素，殺！

⑯小心躲過地面黃色的夾子，當然也要善加躲過地面升起的尖刺兩欄。

⑰除非你時間真的很充裕，否則絕對不要來撿這些金子，你被傳回起點時，他們也會跟著消失，不過在難度很低時，有可能來得及。

⑱隱形的橋，當你踏上時就會出現，走你右手邊的分岔。（螢幕所見爲左邊）

⑲大圓鋸，還是要算好時間。

⑳指向21處的箭頭。

㉑如果你靠著箭頭找出正確的拉桿，你就可以快速的越過阻礙。（中間的拉桿）

㉒又是尖刺，小心的閃過。

㉓躲過地面的開口。

㉔閃過衝向你的地元素。

㉕你通過那個橋之後，追你的迷霧就會停止。

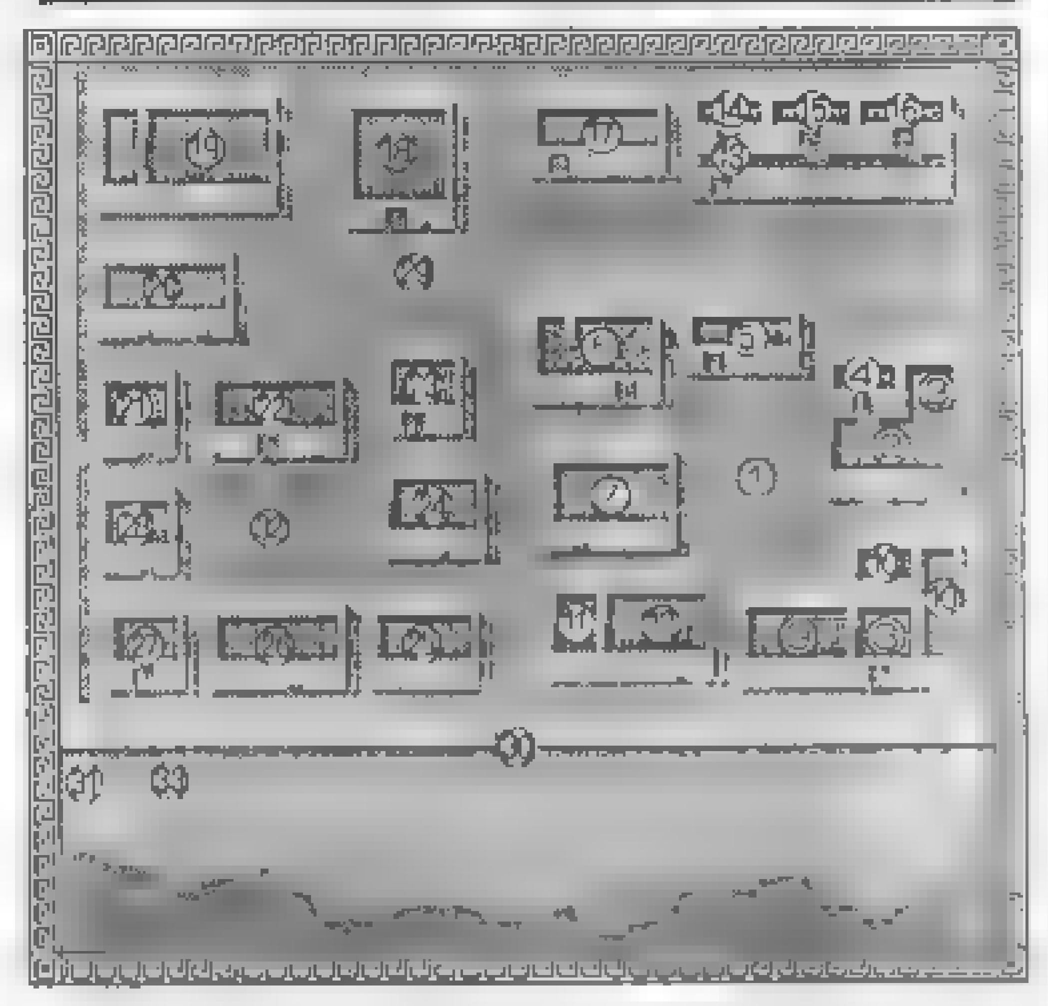
㉖辛巴留給你的禮物，包括兩個 oil of invulerbility 和兩百個金塊。

㉗回到甜蜜的家，但是要真正的過快樂的生活，可能還是要有一段時間。

經過這麼一翻波折，終於回到了懷念已久的家，跟久別重逢的家人團聚，真是說不出的愉快，同時也從家人手中得到了不少的幫助和資訊。但是因爲家中最近和另外一個望族 wassab 間的不大愉快，於是我就在鎮長的授意之下，爲了兩方家族的修好而奔走。說實話，那個 wassab 家族的家長廢話還真是多，不過我在多方奔走下總算是完成了這個任務，不過在婚禮到來前，暫時還是有點閒，於是就向西邊的荒漠進發，在婚禮前做個最後的冒險，順便幫一個鎮上的商人找回治好他女兒的藥，在綠洲中還遇到了一個美人魚真是出乎意料之外，在完成了一番小小的探勘之後，我回到了鎮上，但是卻遇到了我的師父，告訴了我一些有關"虛弱真言"的事，也許以後可以拿來對付我將會遇到的敵人吧！但是噩耗隨即降臨，我們家族的精靈竟然弄沈了 wassab 的船，而偉大的 caliph 也在船上，我急忙趕往荒漠救回倖存的 caliph ，但是很明顯的這

件事一切證據都對我的家族極為不利， caliph 降罪於我家人但是感於我的救命之恩，放我自由，以便讓我替家族洗清名譽。在荒漠中美人魚的指引下，我為了得到交通工具而冒險前往一個遭到詛咒的鬼船……

Zaratan 我的故鄉



①老媽在我第一次進來時會在這裡歡迎我。

②我家的花園，老爸總是喜歡在這裡散步。

③我家的房子，老媽總是在這裡工作。

④我的房間，抽屜裡還有一封我的愛人寄給我的信。

⑤我老哥的房間，但是他卻神秘的一直沒有出現，不過抽屜裡有一封他的信。

⑥商人 babazar 的房子，他的女兒生病了，如果你能找回治病的草藥，他會很願意給你一筆獎賞的。

⑦姑姑的房子，他角落的籃子裡還有給我的結婚禮物， 10 個寶石和100個金塊。

⑧巫師工會，一個巫師想要讓你對他的密門印象深刻，等你找到之後，他又不會那麼高興了。

⑨一個巫師正在試驗他修復破損物品的法術，幫幫他吧！

⑩巫師工會。

⑪軍營，這裡的守衛對你很客氣，並且會告訴你有關西邊沙漠的危險。

⑫守衛睡覺的地方。

⑬旅店老板。

⑭來對你家族的精靈做研究的女學者，他對於精靈族有一些特殊的見解。

⑮一個不想被打擾的客人。

⑯一個沒有膽子去探險的傢伙。

⑰武器大師 zubakan ，當你具有足夠的經驗的時候，你將可以向他學習新的劍術，同時他也有一些有趣的消息告訴你。

⑱鎮長，他有一個讓兩大家族修好的合約要讓你去完成，同時美人魚也會要讓你帶一些訊息去給他。

⑲神廟，這裡的祭司可以提供一些不錯的建議，同時他們也總是歡迎任何的捐獻者。

⑳鎮長的房間，你可以用權勢讓守衛屈服放你進去，不過沒什麼有用的東西。抽屜中有一些消息。

㉑看店者的房子。

㉒ wassab 家族的房子，你在這裡非常的不受歡迎，但是為了要讓他們簽署這個鎮長交給你的合約，你還是得要進去才行。

㉓一個房子破爛不堪的窮人，你可以給他一些錢來修繕這個地方，當你從沙漠回來的時候，記得看看他的進展怎樣。

㉔也是 wassab 家族的房子。

㉕ mullad 經營的藥劑店，你在這裡可以買到救你一命的恢復藥劑。

㉖正在修建中的房子。

㉗你姊姊的房子，你必需要來這裡找她以便簽訂合約，不過他也有一個很珍貴的禮物要送給你，百發百中的投石器 sling of seeking 。

㉘儲藏室。

㉙鎮長的廣場，你會在這裡和 wassab 簽訂合約，很不幸的，將來你家族的審判也會在這裡舉行。

㉚全鎮大門。

㉛走向西方就可以抵達你所想要去的西邊荒漠，包括巫師之塔和綠洲。

㉜ wassab 家族的花園。

㉝你的師父辛巴，當他出現在這裡的時候，你將可以從他那裡得到一句"劇頻真言"還有一個具有法術能力的"水爆魔石" shard of water blast。

西邊荒漠

要小心這裡會攻擊人的植物和那些討厭的蜜蜂。

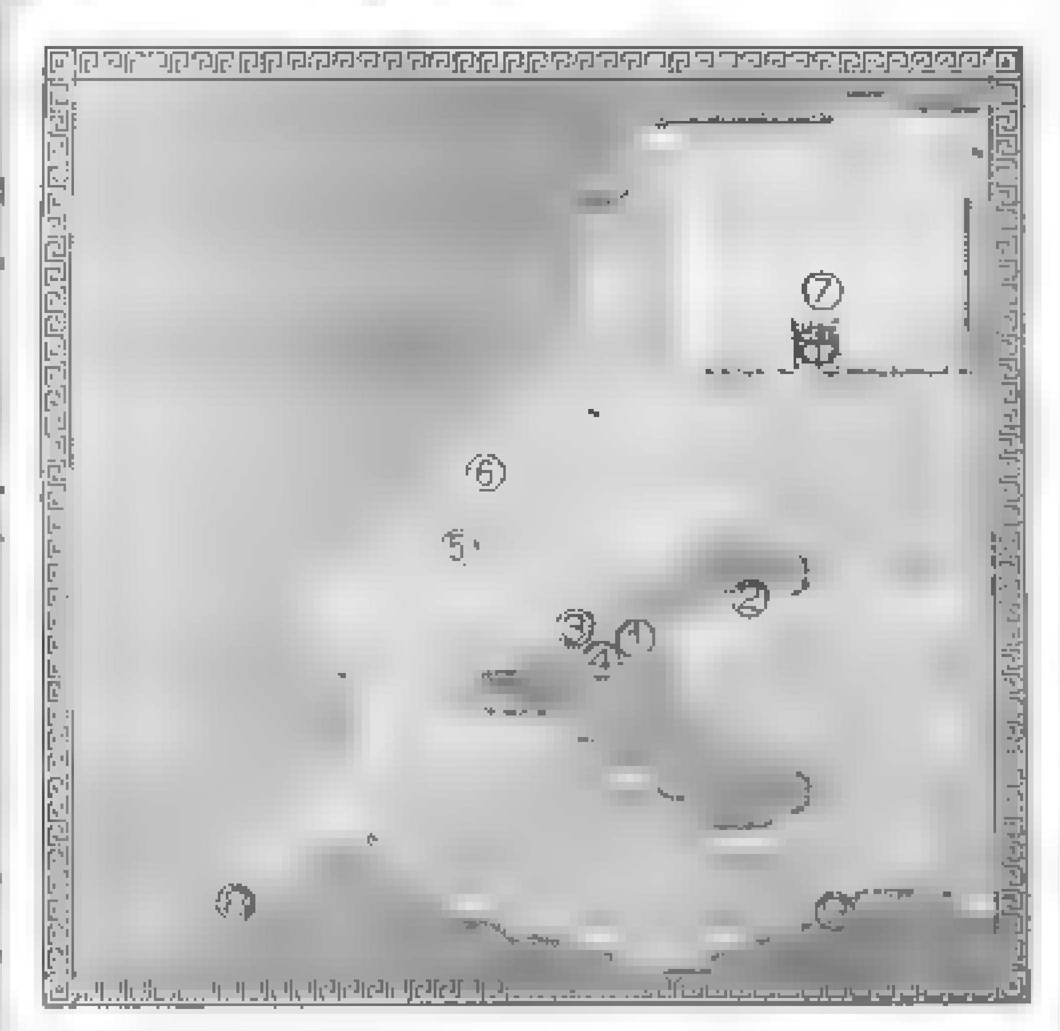
①美人魚居住的地方，她是你離開這個巫師之島的唯一希望，你也可以在這裡找到 zaratan 鎮裡商人 babazar 所需要的草藥，而且在人魚給你許可，你也可以前往 4 處的醫療區域來療傷。

②紫梅子，收集這些梅子來帶回給那位著急的商人。

③隱形橋，在美人魚給你許可之後，你將可以穿過，抵達 4 處。

④神奇的醫療區，當你進入後，可以恢復你所





有失去的生命點數。

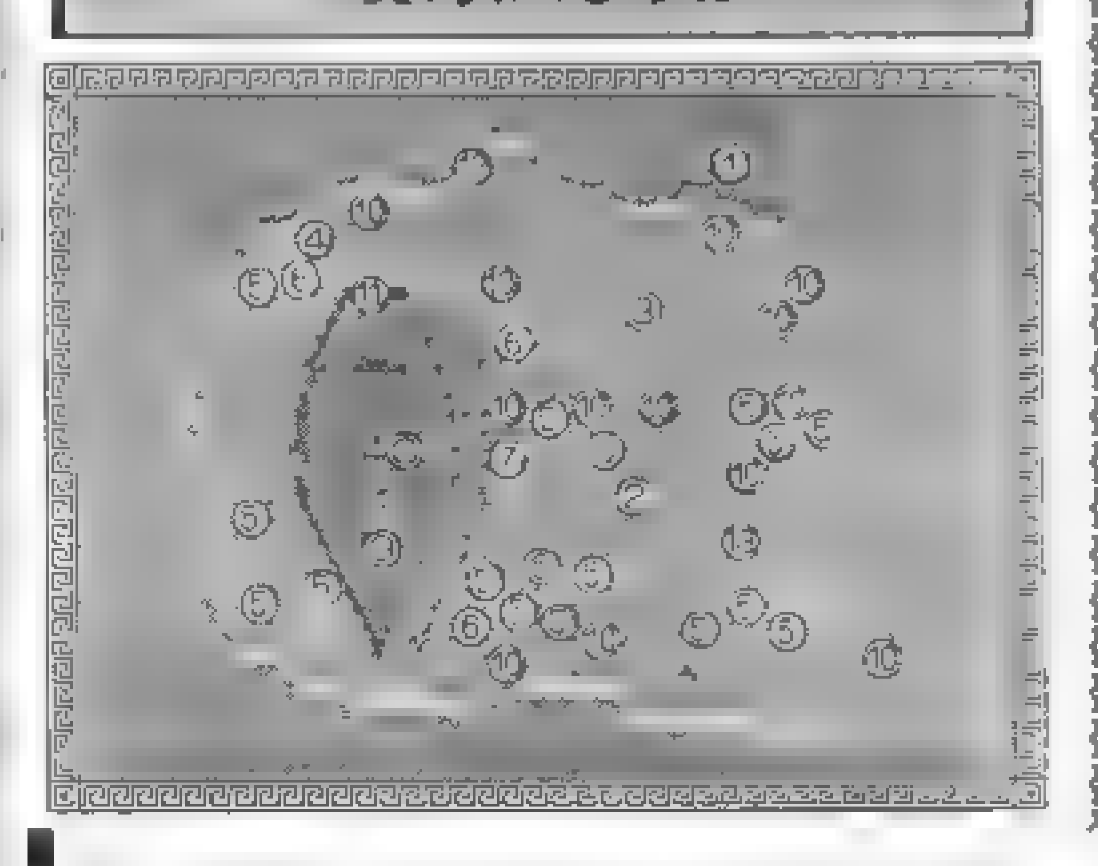
⑤在 wassab 家族的船隻被你家族的精靈 muliban 摧毀之後，你將可以在這裡找到偉大的 caliph 在躲避危險的生物，不過他要你幫他找回在 6 處的寶物之後才肯跟你回去。

⑥ caliph 的寶物，也就是裡面放有你將來妻子肖像的項鍊。

⑦巫師之塔，你要進去見到偉大的巫師 farid 之前，你必需要做到兩件事，第一必需要美人魚告訴你進去的密語，第二你必需要找到下面會提到的那艘魔法船，並且把它收復，以證明你的能力才行。

⑧海龜，美人魚給你的交通工具，讓你可以去收復那艘中了詛咒的船，踏上去就會將你帶到你的目的地去。

受到詛咒的船



①你的大海龜朋友帶你登陸的地方，如果你要回到 zaratan 也可以從這裡回去。

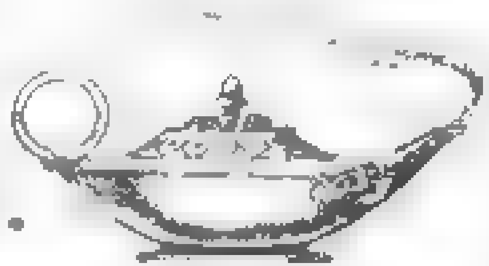
②小鑰匙，你在那艘船上會需要的一把鑰匙藏在樹叢後面，還有 40 個金塊。

③大鑰匙，同上，也有 60 個金塊。

④當你殺掉一個食屍鬼（ ghoul ）之後可以找到你需要的這個鑰匙。

⑤殭屍，這裡有一些殭屍被幻象法術給隱藏了起來。

⑥食屍鬼，他們也被幻象法術給隱藏在這裡。



被詛咒船的底艙

①回到第一層樓梯。

②第一個房間，它是空的。

③需要在島上 2 處找到的小鑰匙才能打開的門。

④第二個房間，這裡的食屍鬼是最後的守衛。

⑤第二個門，這個門需要兩把鑰匙，一個是大鑰匙、一把是綠鑰匙。

⑥瘋狂牧師 sashana 的房間，要小心，它為了守護這個地方會毫不猶豫的攻擊。這裡也有 oil of air elemental invulerbility 和 potion of healing 。

⑦ sashana 的箱子，裡面有 250 個金塊和 5 個寶石。

⑧傳送點，當進入這個地方的時候，你將可以進入非物質平面。

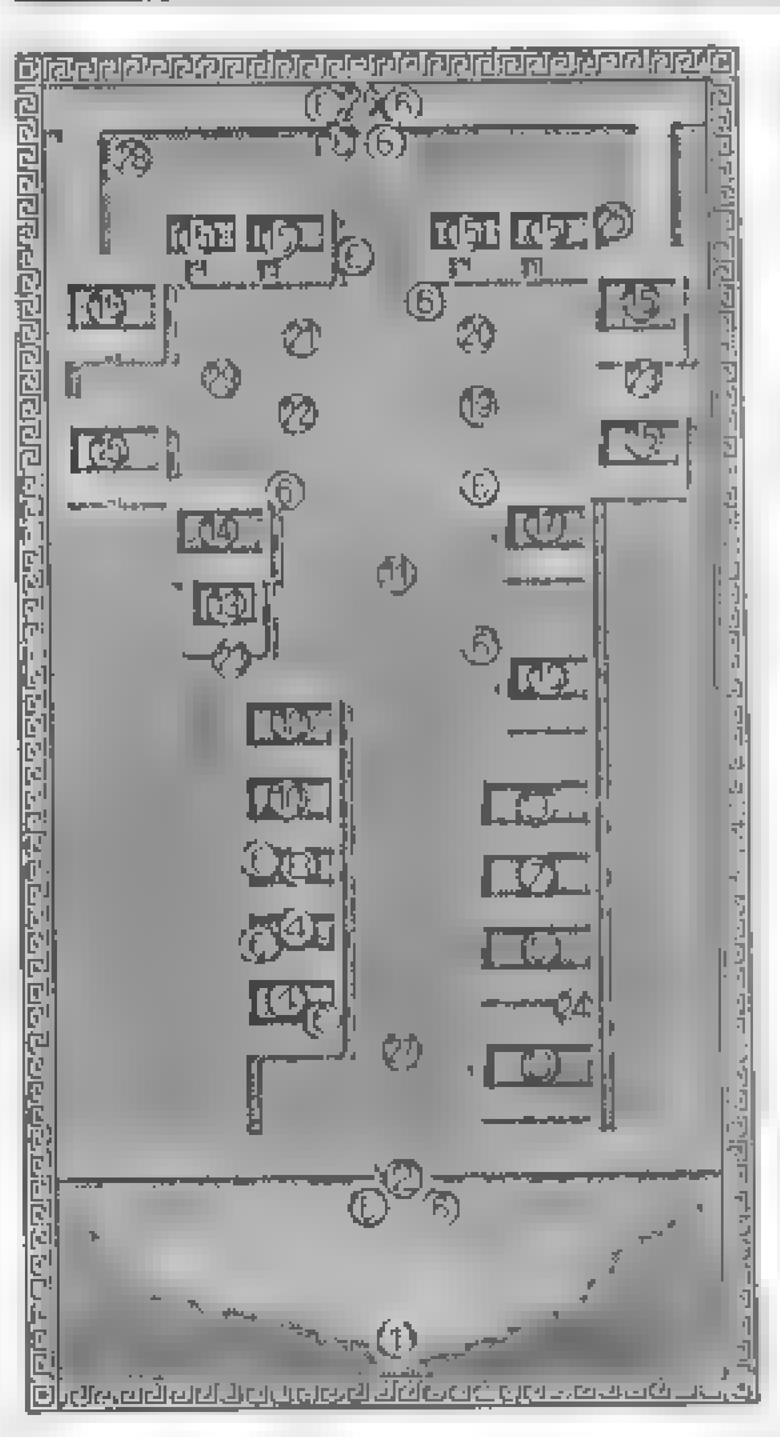
非物質平面

你在這裡可以打破一個巨大的圓珠以破壞這艘船所受的詛咒，同時也釋放出一股醫療的力量來，以後你可以在這裡恢復你的全部生命點數。

當小弟我歷經千辛萬苦後，終於得到了一個可以旅行於各地的交通工具，於是我在思念家人心切的狀況下，趕緊前往此地最大的城市，也是 caliph 的宮殿所在，祈求 caliph 的恩准，讓我能夠探望自己親身的父母，同時也對這個廣大的城市做了一個小小的瀏覽。在幫父親安排好牢房的事宜之後，我趕忙回到 zaratan 西邊荒漠的巫師之塔，希望能夠得到進一步的幫助，不過卻因為那位年老

巫師的強烈忌妒心，讓我遇上了不少棘手的陷阱和怪獸，簡直整人嘛！最後終於得到了我應該前往shibaz之島去那裡的大圖書館探索精靈王族們的棲身之地，以便對這次的事件有更進一步的了解，不過又遇到那個看守大圖書館的隱士大概是因為太過寂寞，神智有點混亂，藉著巫師送我的鏡子才得以套出精靈之島的名字，而我的故事，還沒有結束呢……

Bandar al sa'adat 本地最偉大的城市導覽



①你的小船登陸的地方，可以從這裡回到你的船上。

②正門。

③這裡可以做金幣和寶石間的交換，一個寶石換十個金塊，十一個金塊則可以得到一個寶石。

④銀行。

⑤某個偽造大印的罪犯的住所，現在正要被出租。

⑥守衛。

⑦超自然商店，你可以在這邊購買各種的藥劑和魔法寶石碎片，當巫師之塔的女主人要求你替她購買gilded dove時，你可以向他取得這項物品。

⑧大廳。

⑨旅人休憩之處，雖然生意不好而關閉了，但是仍然有人在裡面聊天打屁。

⑩ ha-kim 燒炭店，賣一些你目前還派不上用場的炭。

⑪噴泉。

⑫爬蟲寵物店，這裡有賣垂世界最聰明的蛇，但是你目前也用不到他。

⑬沙漠的救贖醫院，這裡的女主人只要你出的起錢，他就會施法治療你，可別把這當成什麼慈善機構了。

⑭沙點賭場，這是一家賭猜數字的店，只要賭徒有一點基本的大腦和普通的運氣，就可以在這裡滿載而歸，很稀奇的，這個賭場主人不作弊，所以大家各憑本事吧！（真的很好賺）。

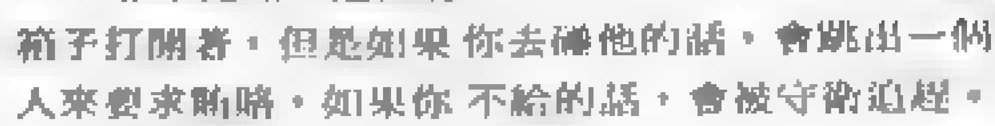
⑮這些都是私人住宅，別亂闖。

⑯武器大師 zubakan ，因為 zaratan 的生意一天不如一天，所以搬遷到這裡來的武器大師，你同樣也可以在經驗點數足夠之後，來到這裡來向他求教。

⑰ ingid 的奇妙商店，雖然他的蜂蜜麵包很好吃，但是目前對你的冒險沒什麼用處。

⑱這就是當你犯案之後會追逐你的警衛。

⑲麵包師父 omar ，他在這裡販賣他好吃的麵包。



⑳地毯攤。

㉑肉攤。

㉒魚攤。

㉓守衛不讓你到其他地方去，因為要檢查路條的關係。

㉔乞丐，給他一點錢吧！

㉕金光黨，這裡有一個箱子打開著，但是如果你去碰他的話，會跳出一個人來要求賄賂，如果你不給的話，會被守衛追趕。

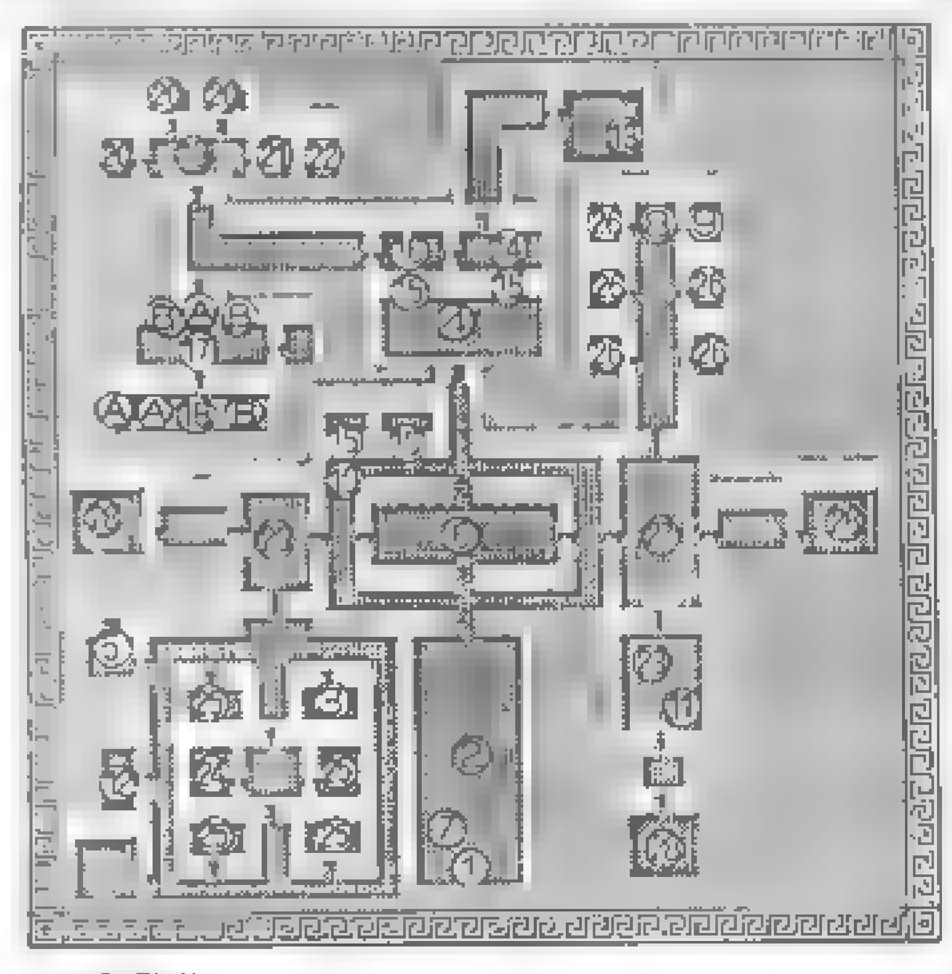
㉖宮殿大門。

㉗庭院。

㉘這裡的人警告你要小心警衛。

㉙瓶子攤。

偉大的caliph的神聖宮殿



①警衛。

②歡迎宴會，這裡的大臣和他的助手會提供你

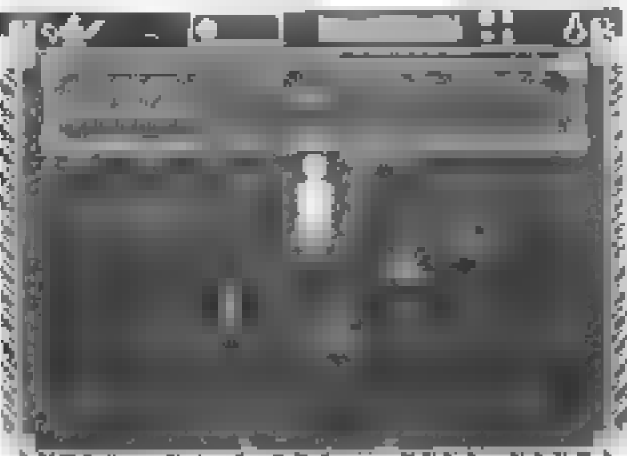
機會謁見偉大的 caliph ，如果你眞的想要見他的話，助手會把你護送到區域二去。

③你要在這裡等待訊號來覲見 caliph 。

④大殿，偉大的 caliph 在這裡上朝，如果你取得覲見的機會，而鑼也響了起來的話，你才有機會和他說話，不然的話你會被要求離開。

⑤通往新地牢的樓梯，守衛頭子 sabahar 在這裡看守，同時他也會收賄，包括你進去的路費和讓你父親遷移到較好牢房的費用。

⑥大臣的工作室，當你和他談過話之後，他會在這裡和他的助手一起工作。



⑦僕人。

⑧人廚。

⑨空房間。

⑩巡邏的警衛

⑪用餐的地方

⑫祈禱室。

⑬大臣的工作室，你不能進入。

⑭大臣的臥室，你也同樣不能進入。

⑮鎖上的門。

⑯也是巡邏的警衛。

⑰防衛森嚴的大廳，你也是不能進去。

⑱女客的房間，你"當然"不能進入。

⑲ caliph 的私人房間，你也是不能進入。

⑳ ㉑都是 caliph 的房間，你也同樣的不能進入。

㉒秘密房間，你也不能進入。

㉓僕人。

㉔ obdel 房間。

㉕貴族的房間。

㉖廚房。

㉗皇家宴會廳。

㉘守衛的房間。

㉙慶典用大廳。



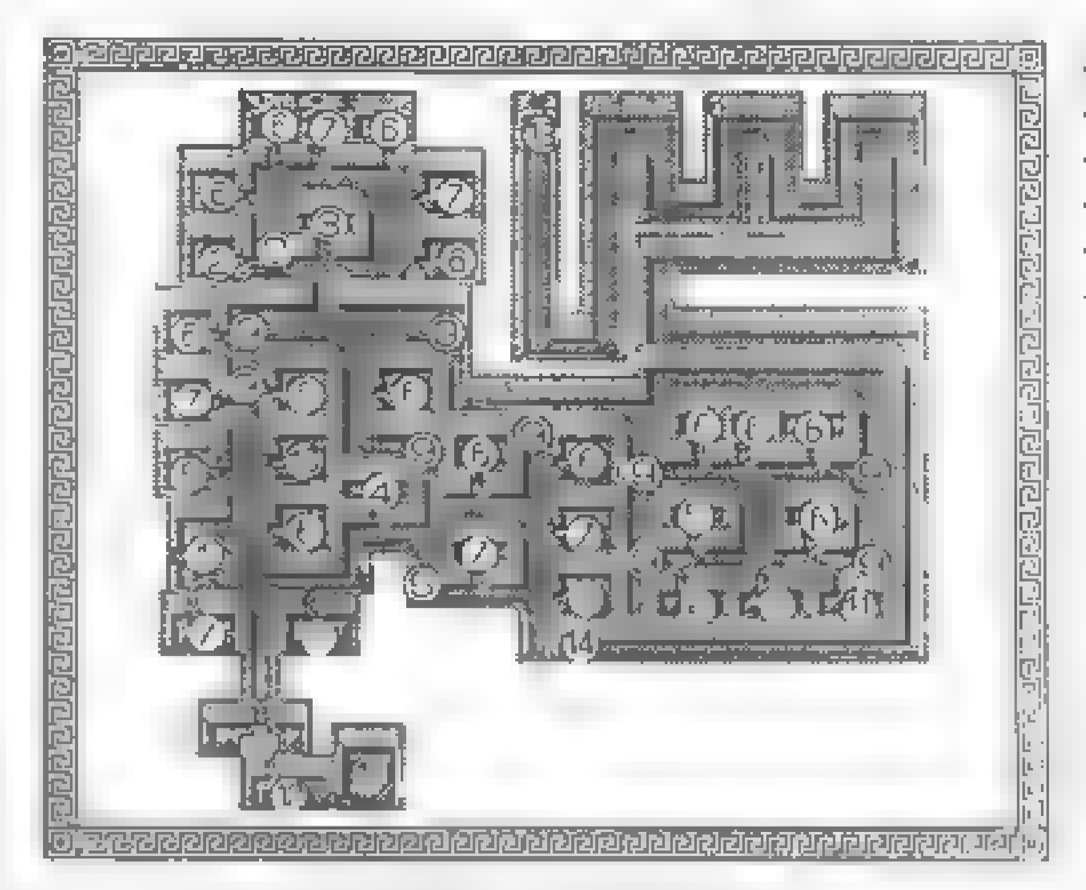
caliph 新建的地牢也是我全家被關的地方

①一個樓梯，當你從宮殿下來的時候，一個守衛會立即會送你到你父親被關的地方。

②你老爸的囚室，他的身體被折磨的很差，但是只要你能夠跟他回報其他人在監牢裡的狀況，他就會給你一個 ring of prtection ＋１。

③假造大臣印璽的傢伙被關在這裡。

④你姊姊的牢房，他已經漸漸的有些瘋狂了，



要小心不要被小機器人抓到你在他門前。

⑤你母親的牢房，她的身體狀況還好，但是你也要小心不要被小機器人抓到你在她牢房前面。

⑥一堆犯人，每一個人都有很有趣的故事。

⑦當你要閃躲小機器人的時候，可以躲在此處。

⑧唯一一個會四處巡邏的人類警衛，其他的人類都呆在同一個崗位上。

⑨小機器人，他們都不能感應到非常遠的地方，但是如果你太靠近，你還是會被抓到的。

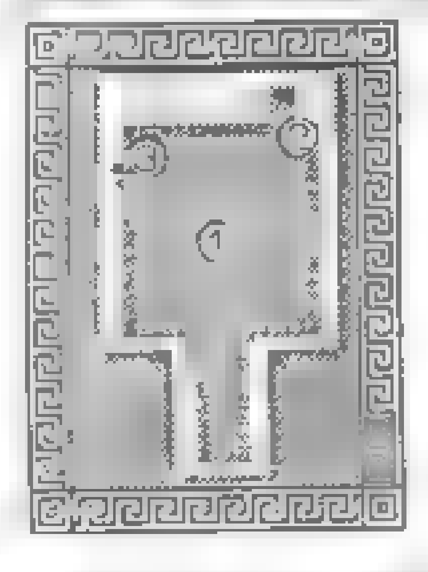
⑩ ⑪空空的牢房。

⑫守衛的房間，當你進到此處時，你得付一些賄賂，否則就得被抓去關。

⑬走廊。

⑭死路。

某個忌妒心很重的巫師的塔（呵呵）第一層



①入口。

②傳送陷阱，你第一次不可能躲過這個陷阱的，只有當你完成了底下的迷宮測試後他才會消失。

③通往二樓的樓梯。

④從地下城出來之樓梯。

强敵迷宮

□又是某個忌妒心很強的巫師的作品

①進入的大廳，你要進入三處的門必需先走到地面上石刻的臉才行， farid 會問你進來的原因，不過這沒有正確的答案，他只是想要測試你有多誠實而已，西北方的一個桶子中有十二個寶石。

②藍色的圈圈，這些東東在你跟 farid 說過話前不會亮起來，在你跟他說過之後，會有一個圈圈亮起來，當你踏上它之後，下一個圈圈也會跟著亮起來，照著這樣做，一直到三處的門打開爲止。

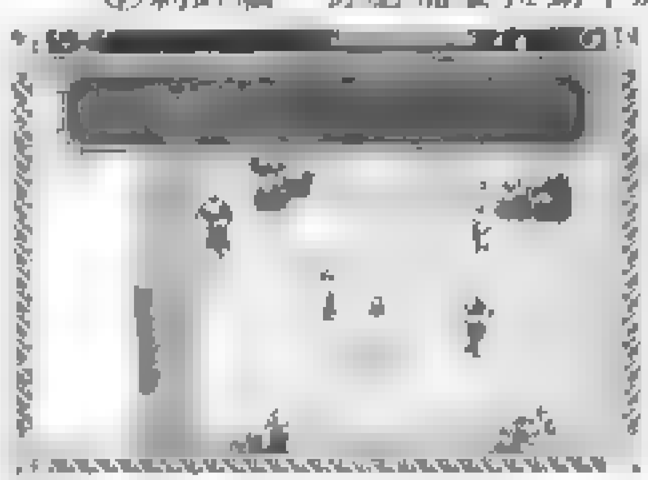
③大鐵門。

④拉桿，這個拉桿被啓動後五處的平台會升起。

⑤只有在四處的拉桿啓動後這個地方才可以通行，要小心跳出來攻擊你的酸液怪。

⑥拉桿，可以降下九處的刺針牆。

⑦刺針牆，你必需要拉動十處的拉桿他才會降下來。



⑧酸液池，要小心會跳出來攻擊你的酸液怪

⑨刺針牆。

⑩拉桿。

⑪會攻擊人的巨鼠。

⑫石頭臉，你可以在這裡跟 farid 作自我介紹，東南方角落的桶子裡有 80 個金塊。

⑬牆上的拉桿，你可以藉此啓動 14 處的密門。

⑭當被啓動後，此處會呈現規律的脈動狀。

⑮密門，這座牆上有拉桿可以降下 17 處的矛尖。

⑯藏寶箱，裡面有 12 個金塊和 4 個 potion of healing 。

⑰矛尖，可以從 15 處降下。

⑱石頭臉， farid 問你有什麼原因要見他，記得你在 zaratan 家族的榮譽，如果他滿意之後，他會升起 19 處的石板。

⑲漂浮的平台，他會將你帶到這些強酸的另外一邊，如果你呆在這裡太久了，他會向反方向再移動。

⑳強酸怪會從地上的小池子裡跳出來攻擊。

㉑小小符號的房間，這裡地面上的符號有藍色和紅色兩種，紅色的會給你帶來傷害，藍色的則可以踏上去，踏上藍色的符號，等到下一個符號再變成藍色的爲止，再重複同樣的動作，直到你完成爲止。 22 處拉桿就可以使用了。

㉒拉桿，拉下他把所有的符號都變成藍色的使人可以安全的走過，同時和二十四處的拉桿拉下之後，可以讓你通過密門。

㉓起降的矛尖，他們有一定的規律，小心的計算之後就可以通通躲過。

㉔先將此處的寶箱拿空，這裡有十顆寶石和 3 個 potion of extra healing ，拉動拉桿之後會被傳過矛尖，同時你也可以通過 25 處的密門。

㉕這裡的密門被 22 和 24 處的拉桿啓動後會可以進入。

㉖打破這裡其中的個花瓶可以得到一個 potion of healing 。

㉗密門，地面上的箭頭指向密門，穿過它吧！

㉘寶箱，這裡有 2 個 potion of healing和 potion of extra healing 。

㉙石頭臉， farid 警告你以後的強酸很危險。

㉚拉動此處和 31 處的拉桿以啓動 32 處的小台。

㉛拉動此處的拉桿。

㉜踏上此處以便抵達 32 處的小島。

㉝此處負責看守這個迷宮的強酸王會要求你解出他的謎題，如果你失敗五次的話小島就會沉下，你必需解答出來 35 37 38 的謎題才行。

㉞漂浮平台，他會將你帶往 35 處。

㉟石頭臉，在這裡 farid 將會測試你的誠實和觀察力。 首先你必需踏上每一個發亮的符號，直到沒有一個再發亮爲止。接下來他問你的問題將會是第一、哪一個符號都沒有亮過？第二、除了東北方之外，哪一個符號亮了兩次。第三個問題將會是這些符號代表的意義（記得！知之爲知之，不知爲不知，是知也。）

㊱漂浮的平台，他可以帶你到下一個謎題在的地方。

㊲刺針謎題，你必需拉動由 a 到 e 的拉桿，以便啓動這些針刺，讓他們開出一條路來讓你通過，每一個拉桿都會升起某些針刺或是降下某些針刺，最簡單的組合就是拉動 a b d 也就是第 1 2 4 個拉桿，附近的石頭臉你可以清楚的聽到巫師和他的妻子在爭吵某些事情。

㊳隱身的守衛，當你降下足夠的針刺通過此處之後，這裡的守衛會出現，他主要目的探勘你的誠實度，要贏得他的信任，你　要改變自己的故事，直到他相信你爲止。如果你　你要攻擊 farid 或是改變了你的故事的話，你必　要再回到島上才行，不過要小心五次之後的ㄏ̣ 。

㊴強酸王，當你完成了所有的謎題之後，他會出現在這裡，說說一些表示遺憾的屁話，並且把你傳送到強酸池的邊緣。

㊵寶箱。裡面有2potion of extra healing 5個寶石和100個金塊。

㊶花瓶。

㊷攻擊這裡的蜘蛛

㊸漂浮平台的房間，每一個平台至少帶你到一個方向上去，你要到達每一個小島則必需依照下面的順序來做，注意，當你拉下46處的拉桿後平台q會浮出強酸表面。

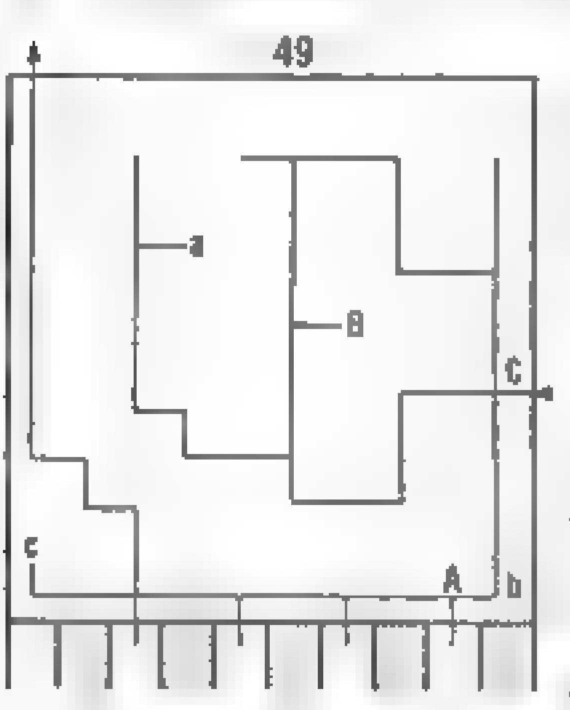
㊹一號小島，這裡的寶箱有5個寶石、50個金塊和1個potion of extra healing。

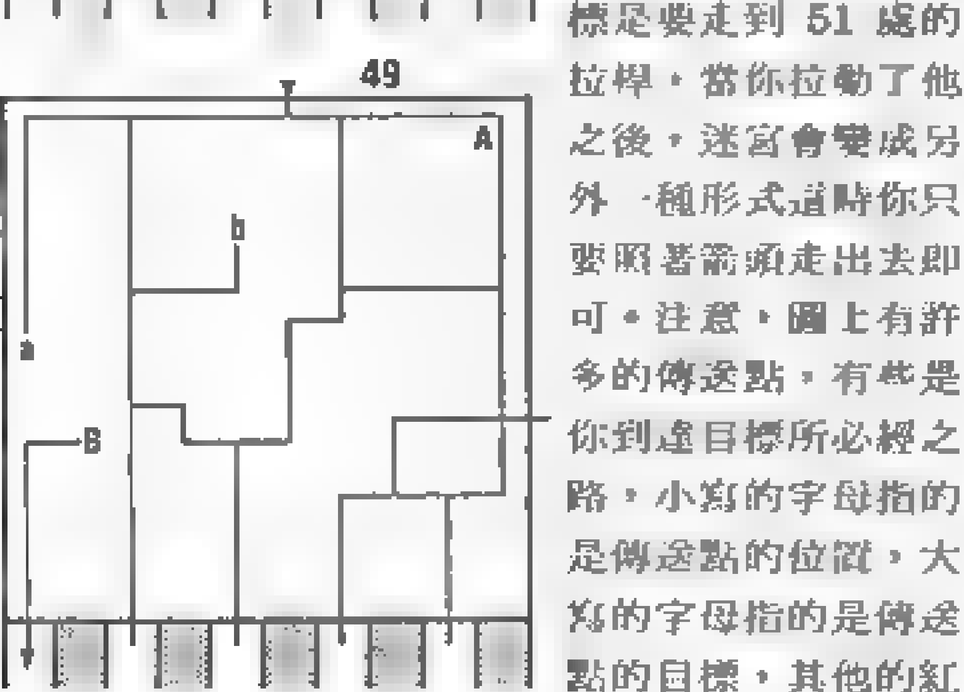
㊺二號小島，這裡的寶箱有75個金塊和2個potion of extra healing。

㊻拉動這裡的拉桿，以使啟動q處的平台。

㊼四號小島，這裡的寶箱有80個金塊和1個potion of extra healing。

㊽石頭臉，這裡farid會說出更多有關他的故事，在跟他交談過後49處的迷宮會啟動。





㊾這個由發光的符號所構成的迷宮大致的規則跟前面相似，當你走近時呈現藍色的格子可以踏上去，其他顏色的則不可。如果你的四周除了你走來的路之外都是紅色的話，你走到了一條死巷子，建議你再試試看。第一個目標是要走到51處的拉桿，當你拉動了他之後，迷宮會變成另外一種形式這時你只要照著箭頭走出去即可。注意，圖上有許多的傳送點，有些是你到達目標所必經之路，小寫的字母指的是傳送點的位置，大寫的字母指的是傳送點的目標，其他的紅色區域則會將你傳送回起點。

㊿打破這些花瓶以便得到一個potion of extra healing 和2顆寶石。

(51)這裡的拉桿會將迷宮轉換成第二種形式，同時將53處的強酸池用石頭填滿。

(52)寶箱，一個potion of extra healing。

(53) 49處的拉桿拉動後就可以通過。

(54)漂浮平台，他會帶你通過這裡的強酸。

(55)石頭臉，這裡巫師的妻子會詢問你對於他將她留在這座塔裡的意見。

(56)升降的矛尖，你可以沿著左手邊的牆壁跑，這樣就不會被傷害到。

(57)平台升降的房間。你必須照著正確的順序來拉動拉桿以便讓你能順利的抵達目的地照著下面的順序拉動拉桿a-b-c-d-b-e-f-g-h-i注意你東南方的密室。

(58)這個房間裡有一個寶箱，裡面有4個potion of extra healing。

(59)石頭臉，這個老巫師要求你答應永遠不要再去找出那個綠洲中的美人魚。

(60)強酸王，她又會出現在這裡並且準備回答你的一個問題。

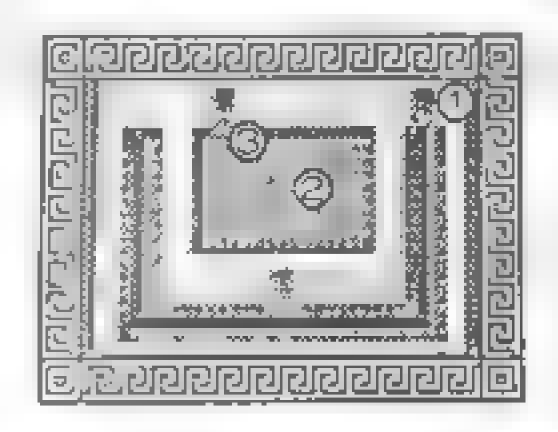
(61) 回到巫師之塔第一層的樓梯。

(62)一個寶箱，有350個金塊和一個shard of sunscorch。





終於來到的巫師之塔第二層

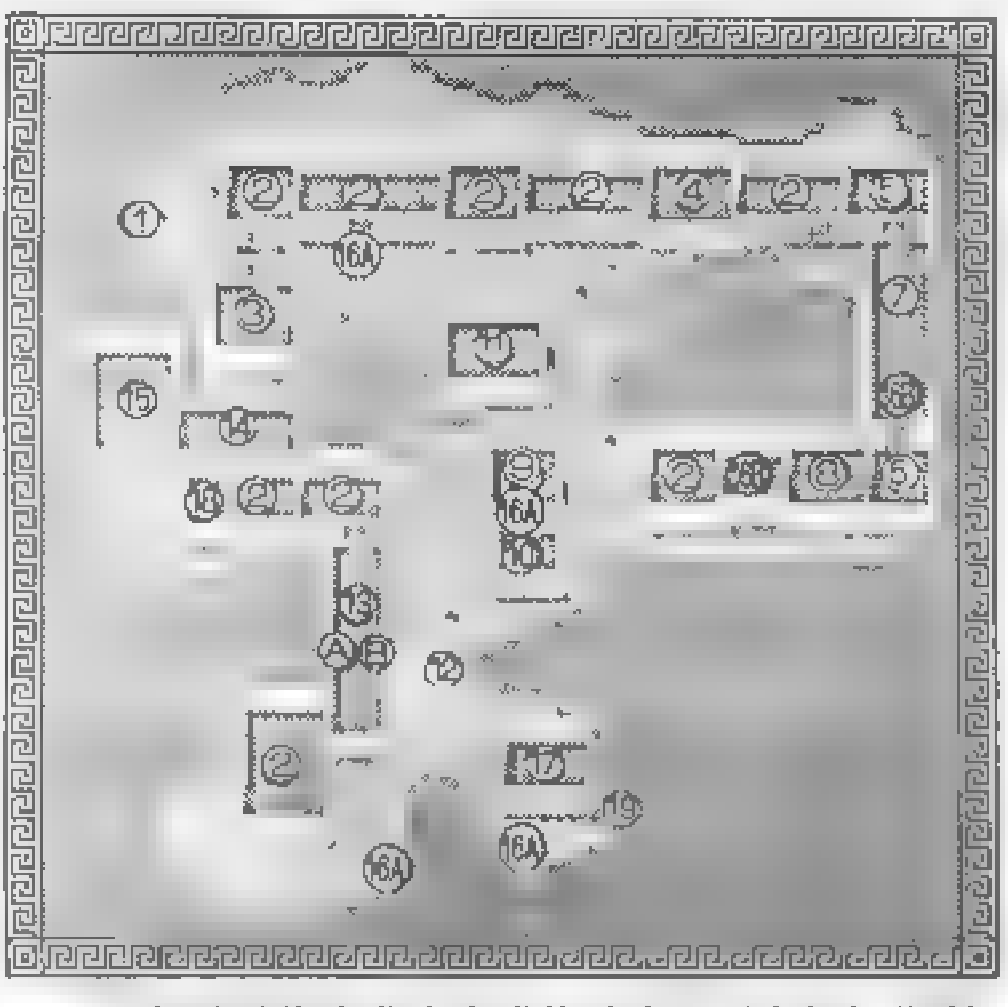


①回到第一層的樓梯。

②這裡是巫師夫婦倆，他們都有可以幫助你以後旅程的訊息farid會給你一面鏡子，而如果你帶回gilded dove她的妻子則有一句"虛弱箴言"要給你。

③巫師的房間，你進不去的。

shibaz之島第一層



一個曾是偉大藏書之處的地方，現在被怪物所肆虐。

①你的小船，你可從此處回到你的大船上。

②空房間。

③這間房間裡藏有一個叫做 stone heart scroll 的捲軸。可以拿給 13 處的守衛。

④堵住的房間，你必需要將那些擋路的石頭拉開才能進入，附近藏有75塊金塊，還有一個scroll of library ，不過沒什麼用處。

⑤這裡有 80 塊黃金。

⑥此處有一個食屍鬼在這裡巡邏，地上有一本 tribute book，記住他以使能輕鬆的通過 13 處的守衛。

⑦走道，有一個食屍鬼在此遊蕩，地面尚有 23 個金塊。

⑧一個食屍鬼守衛著一捲叫 enemy 的捲軸，不過沒啥用處。打碎一個桶子裡面有 oil of earth elemental invulerbility 。

⑨這個籃子裡面有 89 個金塊。

⑩這個籃子裡面有9個寶石和一個 shard of water blast 。

⑪活動的傢俱，這裡的傢俱都著了魔，會攻擊任何打擾他們的人。打敗他們之後，你可得到 19 個寶石和oil of fire elemental invulerbility 。

⑫食屍怪，在這些油燈的範圍都是他們出現的地方。

⑬這兩個守衛都必需被你〝說服〞之後他們才會降下北方的火焰。13a處的雕像要你投金幣進去或是要你念出那一本 tribute 書上的內容。13b的雕像則要你把 scroll of stone heart 放進他身體內。當北方的火焰降下後，同時也將那位老隱士給召喚出來。

⑭有生命的箱子，你必需設法讓它在多打開一點點，以便拿取裡面的月之石碎片，它可以讓你的武器威力加一，如果你激怒了它，它會招來食屍鬼攻擊你。

⑮一堆 75 塊金塊的財寶和一堆 118 塊金塊的財寶在此處。

⑯隱士 rashidin 這位隱士可以在這些地方被發現或是在這些地方之間飛來飛去，當他被召喚出來之後。注意標示A的地方是他最有可能在的地方財寶在此處。

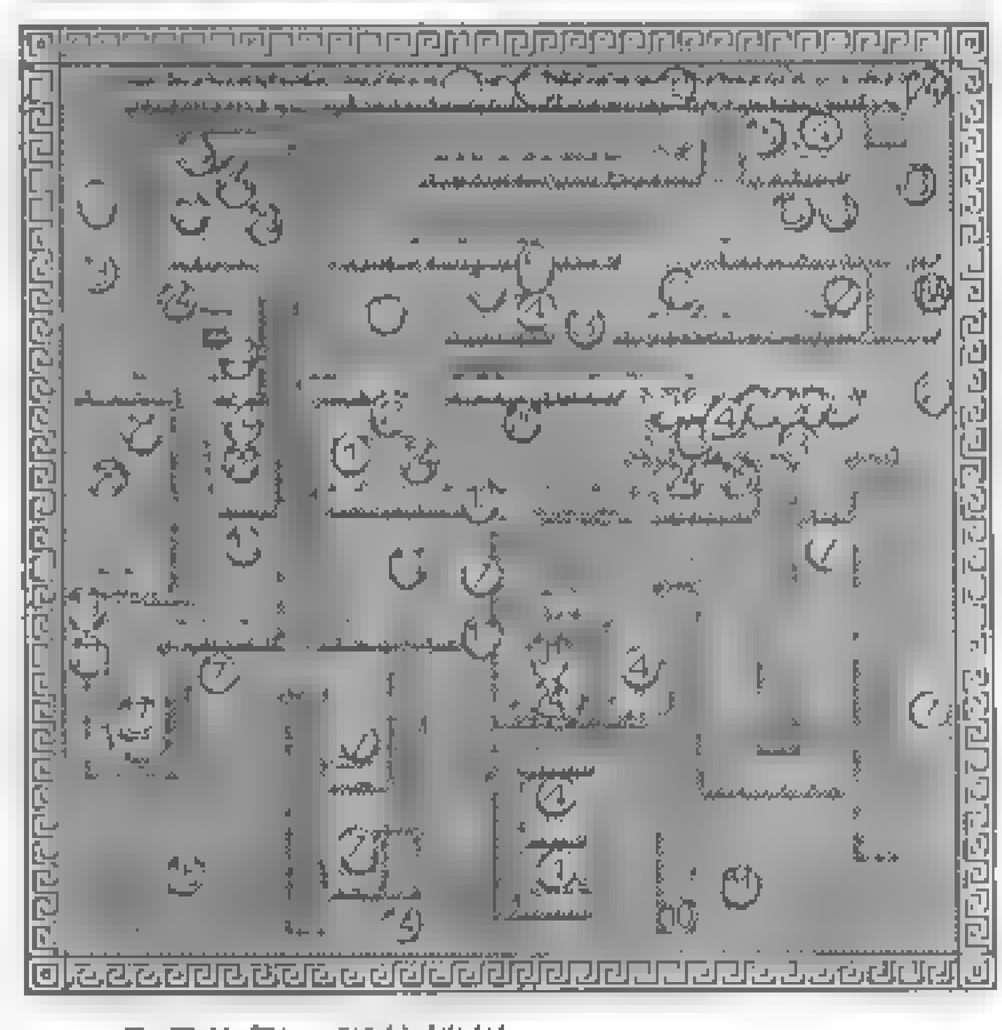
⑯隱士 rashidin 這位隱士可以在這些地方被發現或是在這些地方之間飛來飛去，當他被召喚出來之後。注意標示A的地方是他最有可能在的地方，而標示B的地方則是他次有可能在的地方。

⑰假的墓碑，當 rashidin 請你進入他的大圖書館後，這個墓碑就會移開，露出向下的通道來。

⑱不死怪物。這裡有一個食屍鬼守護著 54 塊金塊。

⑲ 30 個金塊。

shibaz 之島，第二層，更多的麻煩。



①通往第一層的樓梯

②打破這些擋路的花瓶。

③升起的尖刺護欄，你只有在當他們全部降下的時候才有可能通過。

④第一組的符號，你必需要讓所有的符號都熄滅，這樣你才能到 14 處的區域去。

⑤食屍鬼的房間，看樣子又要打一場好架了。

⑥會移動的雕像，你必需要小心的閃過他們，以免受到太多的撞擊傷害。



⑦將此處的拉桿拉動的結果會讓這裡的活動橋伸出。

⑧會交替升出的尖刺，當你走到這邊的時候，某些尖刺會升起，限制了你走路的選擇，如果你從南方靠近的話，你將只能從西方離開。

⑨花瓶，後面藏著一個小小火元素。

⑩六個特殊的雕像。

⑪花瓶之屋，把他們全部打破你將可以找到 potion of giant strength,oil of fire elemental invulerbility 和 23 顆寶石，100 個金塊。

⑫着火的橋，當你通過了之後，這座橋就會立刻燒掉。

⑬尖刺構成的迷宮，你走過這個迷宮後，再試著從這些石橋上走回來，箱子裡面有 3 potion of extra healing ，1potion of giant strength 。

⑭當你走過 4 處的所有符號石，這裡的尖刺就會讓出一條通道來，箱子裡面裝的是 sunfire shard 10 個寶石，100 個金塊。

⑮這座橋在你走上之後也會燒掉，動作要快。

⑯力場門，站在一個亮起的符號上以求通過，以後如果你還走過這裡的話，也是相同的原理。

⑰第二組符號，將這裡的符號全部弄熄，以便能夠讓 20 處的謎題啓動。

⑱這裡的一本書給你暗示讓你能通過 20 處的謎題。

⑲花瓶，一個神秘小偷躲在這裡，一言不發的就開始攻擊。

⑳符號和雕像的謎題，這裡的雕像會追逐你，當你把拉桿拉動時，可以暫時關掉一陣子他們的攻擊，但是不會很久。要把那些骨頭組成橋，你必需要踏上每一個亮起的符號，如果你不慎踏上一個不發亮符號也別灰心，沒有影響的。

㉑骨頭橋，你解開 20 處的謎題後，這座橋就可以讓你通過。

㉒魔毯，雖你已經走過大部分的區域了，但是這個會飛的魔毯還是可以帶你到一些沒有去過的地方，你必需要飛到標示 24 的區域才能夠降落，不過很可惜的，它只在這層有作用。

㉓這本書可以用來度過你面前的深淵，大聲的把它讀出來，走到懸崖的邊緣則會出現一道發亮的橋可以通行。

㉔降落標記，魔毯可以在這裡降落。

㉕寶箱，有 250 個金塊 10 個寶石。

㉖ farid 留下來的捲軸叫你要找到所有發亮的符號才行。

㉗這個捲軸叫你要向東走。

㉘ farid 的捲軸叫你要小心使用飛毯。

㉙地上有 potion of healing 。

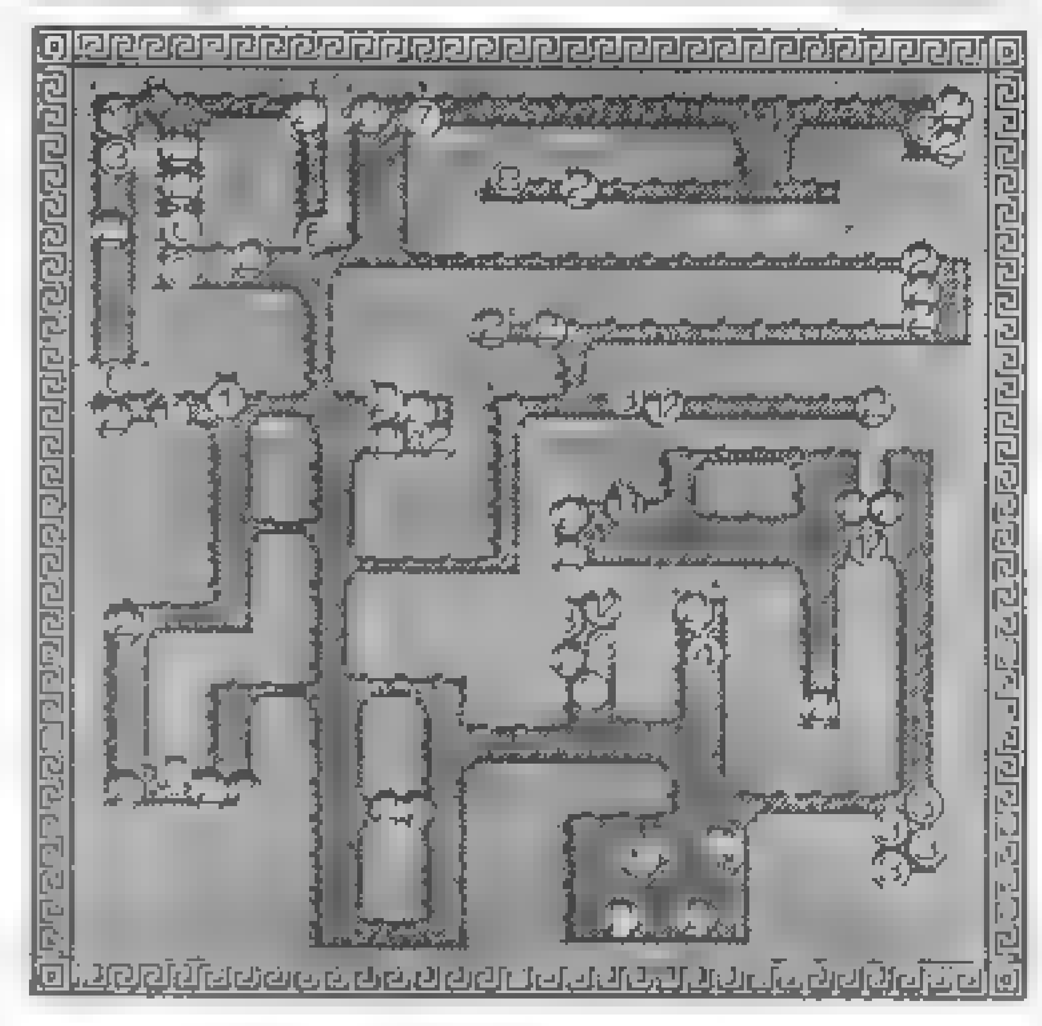
㉚發亮的通道，這是由 23 處的書所造成的，持續的行走，道路就會出現。

㉛寶箱有 350 塊金塊。

㉜可以推動的岩石。

㉝通往第三層的樓梯。

shibaz 之島第三層，終於快要得到答案了…



①通往第二層的樓梯。

②圖書館的地上和桌上到處散落著許多的捲軸，裡面有一些也許對你會有用的話，不妨參考看看。

③花瓶，不打破手會覺得有點癢。

④箱子，這是"世界關懷之箱"，如果你有那個老巫師給你帶來的鏡子，那麼可以把他放在這裡，等巫師來拿。

⑤這裡是一些海盜把這個機關重重的圖書館當作他們的巢穴，當你把他們全部解決之後，你會發現如下的寶物， 12 個寶石135塊金塊， 97 塊金塊，同時還有一個捲軸上面有令人驚訝的預測，你看了之後會覺得很有趣的…

⑥祕密通道，走過這個區域以便到達圖書館當中的祕密區域。

⑦寶箱，這個箱子裡面有 ring of protection ＋2 。

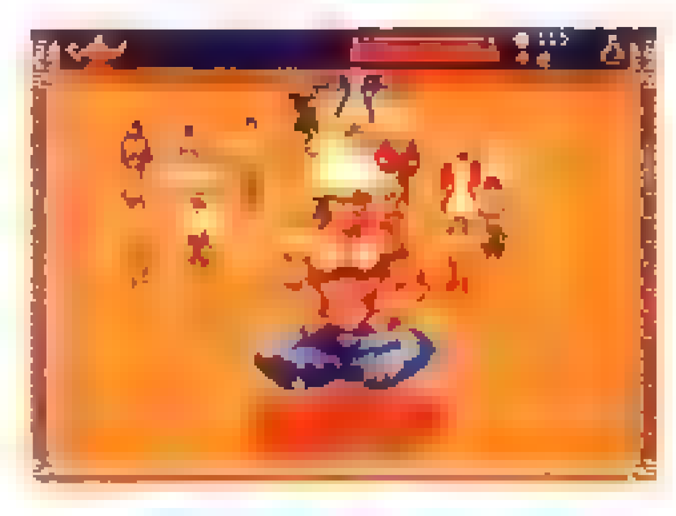
⑧空箱子，這是"無盡希望之箱"，如果你有鏡子這個禮物，那麼也許放到這裡會發生效用（不過最重要的還是要看那位老隱士叫你把禮物放到哪裡去會比較保險。

⑨兩個有吃人習慣的大傢伙，老隱士的伙伴，他們對於擅闖圖書館的訪客都不會太客氣。

⑩最後的捲軸，這個捲軸裡面告訴你有關符羅王的島嶼的名稱，你可以把花瓶打破以便得到這些

資料。

⑪ farid 留下來的捲軸，這是他留下來的最後一個捲軸。

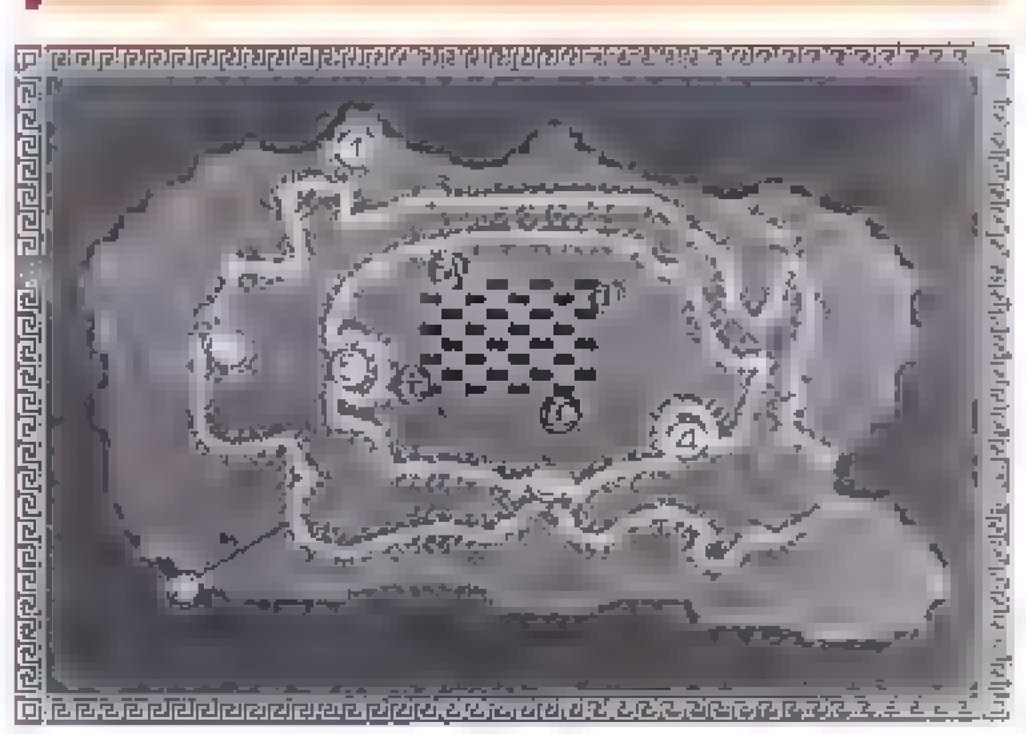


⑫可以打碎的花瓶，裡面有 shard of fire arrow。

⑬寶箱，裡面有一個shard of sundazzle。

在終於找到了精靈之島的位置之後，我命令我忠實的船長向該處進發，到了那個充滿了神祕氣息的島上之後，雖然在島上處處受到了很多的阻撓，但是我仍然努力的見到了看守精靈會議的火精靈，說實在的，為了要打動這個小看一切人類的火精靈，實在是讓我花了不少功夫，還好他的要求中有不少的東西我在最大的城市 bandar al'sarabat 稍著向旅店裡面的一位老者請教的結果都大致不費多少力氣就找到了，令人比較傷腦筋的要算是他所要的 bottle pf emptiness 了，這個瓶子藏在一個酷熱似地獄的島上，流了我不少汗水，當然也有不少鮮血才拿到這個東東，哈哈，幸好最後那個愛整我的傢伙被吸進去了，閒話休說，在好不容易見到了這裡的許多精靈貴族之後，發現他們之間有許多的衝突和不滿，當然只能靠我這個中間人來滿足他們的願望和解決他們的紛爭，經過一番奔走後，我本來以為權利最大的火精靈能夠解決這個問題，結果沒想到他也懼怕這些幕後的主使者，但是他卻提供了一個另我感到十分驚訝的線索，竟然我的父親也是他們其中的一份子，為了弄清楚這件另我大惑不解的事，我決定再向 caliph 的宮殿進發，希望能夠得到再度謁見我父親的機會……

isle of jazar'ir jiza 神秘的精靈之島…



①你的小船，你可以從這邊回到你的船上。

②由沙子構成的大拳頭，再這裡的許多地面都暗藏著"沙之拳"的法術，他能夠將地面上的沙子升起來，變成巨大的拳頭，限制你能夠行走的地面。



③ fawwah ash ghaza 一個盡責又驕傲的火精靈在此盡責的看守著他的崗位，避免一切不必要的打擾會吵到他的主子們，他必需要適度的被打發掉。

④ zuqalamushayt 地精靈的守衛在此看守著他的崗位，雖然他常常偷偷溜到別的地方去泡茶，但是只要你踏上他的毯子就會使一個鈴鐺響起，稍等一會他就會到達你的位置。

⑤ azaril tajirish 一個人類的法師，他是服侍風精靈的法師，雖然他有一塊被沙之拳所圍繞的地點可以供他休息，但是他從來不在一個地方呆久，所以你還是可以在其他的地方找到他的。(告訴你一個小小的祕密，其實你只要有足夠的耐心，在這兩個地精靈和精靈的僕人間來回多多串串門子，你可以知道一個方法不用浪費時間在那個討人厭的火精靈身上，而且還是可以通過這傢伙。…

⑥巨大的棋盤，你可從這邊到達那四位都不是十分好應付的精靈王那邊。

⑦祕密通道，試試這邊來得到比較快速的解決之道。

bandar al sa'abat 替可惡的火精靈來找一大堆亂七八糟的東西的不爽經驗。

攻略圖同 P.155

⑨雖然簡陋的旅店，但是裡面仍然有一個能夠提供寶貴資訊的老人。

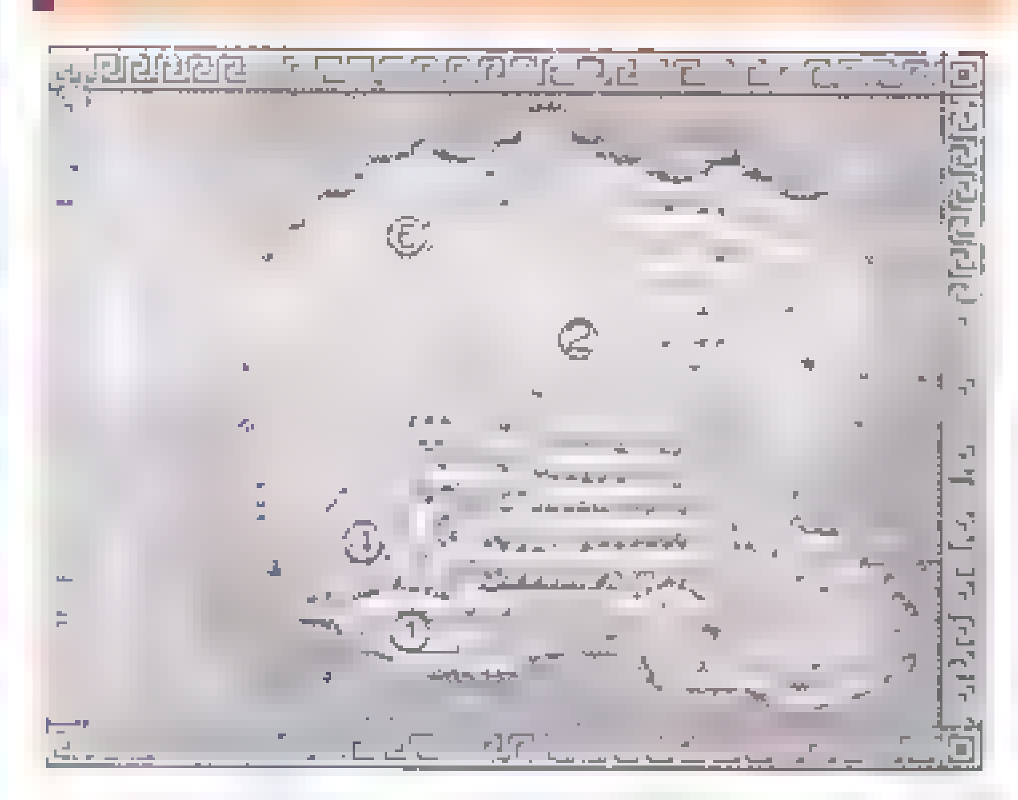
⑩ hakim 燒炭店，當某個無聊的火精靈向你要世界上最熱的炭的時候，你可從他這裡要到，千萬不要怕討價還價。



⑫爬蟲類寵物店，這裡也有一條世界上最聰明蛇可以賣，你也同樣可以討價還價。

⑬ ingrid 奇妙用品店，這裡你需要的是一個漂亮的面紗。不過這裡你的討價還價的技巧要好一點，可能要加上一點軟硬兼施的技巧。

來收集"空瓶子"作環保"的酷熱地獄島。



①你的小船艙，你也可從這邊搭上小船回到你安全的大船去接受治療。



②藏寶箱，這裡有 shard of sunscorch、potion of healing、10 寶石、100 塊金塊。

③寶箱，這裡有 shard of sunfire、potion of healing 和 300 塊金塊。

④最後的藏寶箱，如果你是為了火精靈的要求而來的話，你可能看到的是，"空虛之瓶"或是"會唱歌的彎刀"，但是如果你是為了那兩位地和水精靈的僕人的任務來的話，你看到的是 shard of sunscorch、potion of extra healing、10 個寶石、100 個金塊。

精靈之島上的大棋盤

■攻略圖同上

⑥大棋盤兼傳送點，他可以把你帶到那四位精靈王的地盤。要使用這個棋盤的魔力，你必需要從棋盤旁邊的四個缺口來進入。先直走五格，再向左轉，走三格，再向右轉走一格，就可以走到某一個特定的精靈王那邊，要確定你所走的路徑沒有錯，只要看著你腳下的地面都一直閃著同樣的顏色就好，如果你一不小心走錯了，只要從外面重來一次就好了。6a 通往水精靈的道路，他的路徑是閃著綠色的光澤。6b 通往風精靈的道路，他的路徑是閃著紫色的光芒。6c 通往火精靈的道路，他的路徑都是閃著紅色的光澤。6d 通往地精靈的道路，他的路徑都是閃著藍色的光芒。

Lucifer 與精靈打交道的經驗，你可以不看，如果你時間太多，想要到處跑來跑去的話…

①和那兩個風精靈姊妹交談，跟他們聊天真是很痛苦的一件事，因為他們喜歡到處飄來飄去，再加上又要依據話講完再跟另一個人講，真的是搞的頭昏腦脹，兩姊妹還為了我老是叫錯他們的名子很不高興咧！又不能怪我，你們飄來飄去誰弄的清楚啊！

②再和水精靈交談，這個傢伙對人類的美女好像有一點相當不同的喜好，不過他最寵愛的一個女子輸給土精靈了，所以他希望你能夠把他給帶回來，好讓他能繼續對她說故事。

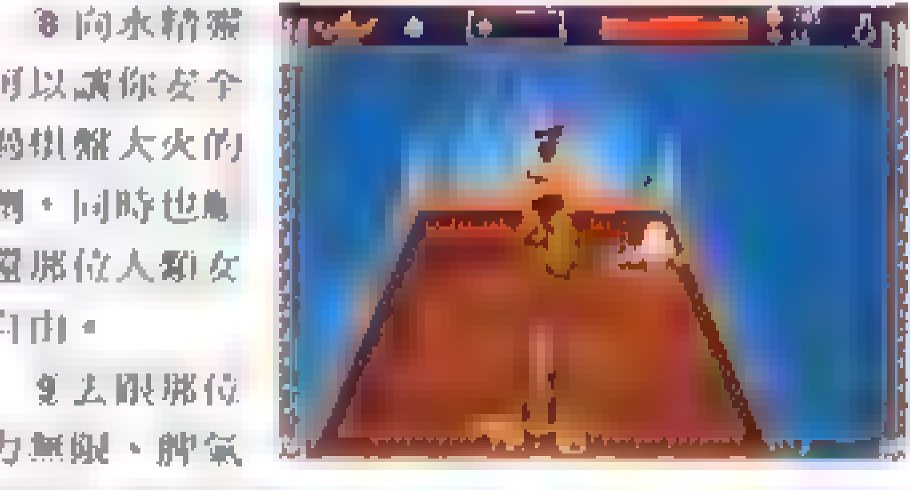
③和那個力大無窮的土精靈見面，雖然他的財寶不計其數（但是還是不肯給我一點點，真是小氣八拉），但是還是願意拿那位人類女子來交換一件禮物，一個只有風精靈才有的天空寶石。

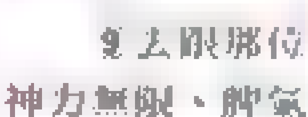
④向風精靈要求，讓他們給你一個屬於風城的天空寶石，不過可能要花一番功夫。

⑤把寶石交給地精靈。

⑥去地精靈洞穴的東南方去領回那位女子。

⑦他會很快的跑去見水精靈。





⑧向水精靈要可以讓你安全通過棋盤大火的藥劑，同時也會使還那位人類女子自由。

⑨去跟那位神力無限、脾氣暴躁的火精靈求得必需的資訊，當然你必需先用那罐水精靈給你的藥劑來通過棋盤上的大火。

在滿懷希望的回到宮殿之後，沒想到 caliph 連見我一面都不肯，幸好靠著一群地下門上的幫助，我還是靠著當年的老爸地牢，靠著矮人設計下的機關進到了新的地牢去，不過這一次我必需要非常小心的四處躲躲閃閃的，因為我知道只要一被小機器人抓到，我的前途就大概沒什麼指望了，靠著一點幸運，我還是見到了我老爹，他告訴了我"虛假預言"的真相，同時我也在路上救出了一個困在地牢中的沙漠獨眼巨人，小心翼翼的將他偷偷的運出城外去，而他也以一個那些幕後主使者藏放寶藏島嶼的地點作為回報，我也順便"拜訪了一下那個地方，得到了不少寶物，但是在宮殿中我又遇到了一緒原先不像表面上看起來樣子的陰謀……

下期待續



胡國愷

第1章

星期天

上午

10月16日

愛德琳（Adrienne Delaney）和唐高登（Don Gordon），這一對新婚夫妻，為了在婚後能夠有屬於自己的小天地，透過房屋仲介公司的介紹，買下了一幢古老的大宅。百年前，這幢古宅乃一位名叫卡諾（Carno）的魔術師所擁有，但現今卻因為某些不知名的因素，這兒變得一片荒蕪，附近也無人煙，整座大宅院內外看起來處處冷冷的，一點生氣也沒有，就連離這兒最近的商店，都得開車到鎮裡外的尼坡威賽特鎮（Nipawomsett village）才能獲得日常的補給。

愛德琳夫妻所居住的這幢宅院非常寬闊，然而就是因為太空曠了，偌大的房子，只住了兩個年輕人，讓愛德琳覺得大宅內似乎有股不安的氣氛，來這兒的前一天夜晚，愛德琳便做了一個恐怖的惡夢。隔天一早，兩人用過了早餐，唐便打算到二樓從事暗房的改裝工作，而愛德琳，則想趁此機會，把這寬闊的大宅好好檢視過，以使能迅速熟悉這兒的環境。

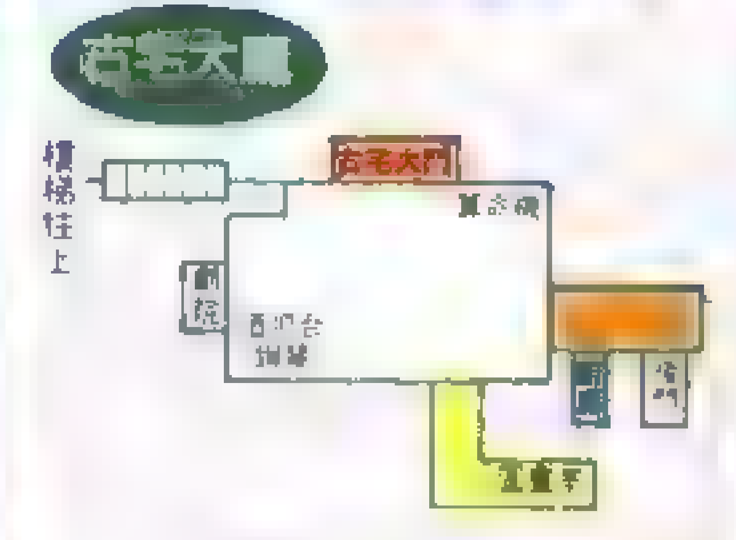
愛德琳首先檢視了廚房的櫥櫃，於櫥櫃內，找著了一只火柴盒。位於廚桌的後方是間儲藏室（Pantry），愛德琳走進儲藏室，然而卻因為光線太暗所以看不清任何東西，將右上角的電燈打開，愛德琳



瞧見地上有一塊漂亮的地毯，於是她動手觸摸了一下地毯，卻無意間發覺地毯下面有一道密門，可惜密門卡的太緊了，無法用雙手將門打開。

離開儲藏室，並往廚房外走去，廚房外是餐室（Dining Room），愛德琳留意餐室的壁爐旁邊，並拾起壁爐旁的火鉗（Poker），有了火鉗，愛德琳就可以撬開儲藏室的密門了，不過密門打開後，底下是一條陰暗的通道，愛德琳得先點燃火柴（將火柴使用在自個身上），才能順利往下方移動。地下室下頭似乎是存放葡萄酒的酒窖，眼尖的愛德琳瞧見地上有一把鑰匙，於是便將鑰匙撿起來帶在身上。更往內走，發現牆上掛了一只手銬，咦，怎麼會有一只手銬在這兒？一種不安的感覺頓時湧上愛德琳心頭，重新檢視一下四周，似乎並未發現其他特殊的擺設和裝置，於是愛德琳便離開地窖，往大廳走去。

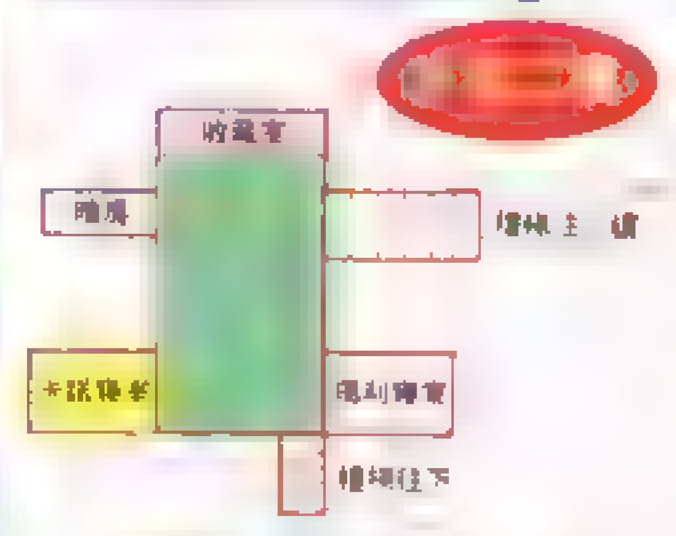
大廳旁有一個算命機器，投幣孔下方剛好有一枚硬幣，愛德琳心想算算命無妨，然而算命機卻預言了邪惡會再度降臨的消息，不過愛德琳並不引以為意。靠近大廳壁爐旁的地



上，愛德琳發現這兒有一份報紙，拾起地上的報紙。

樓的大廳內有兩間房門目前是打不開的，一是通往劇院的門，另一是通往圖書室的大門；此時，愛德琳心想鎮上的房屋仲介公司似乎忘記將大宅內所有的鑰匙交給她們了，待會空閒時，可別忘記到鎮上取回鑰匙才好。

★愛德琳必須先去檢查這些門才能觸碍門被鎖住了，往後的劇情才能繼續發展，而大廳內有畫像和鋼琴等物品，玩家可以自行試著觀察一番。

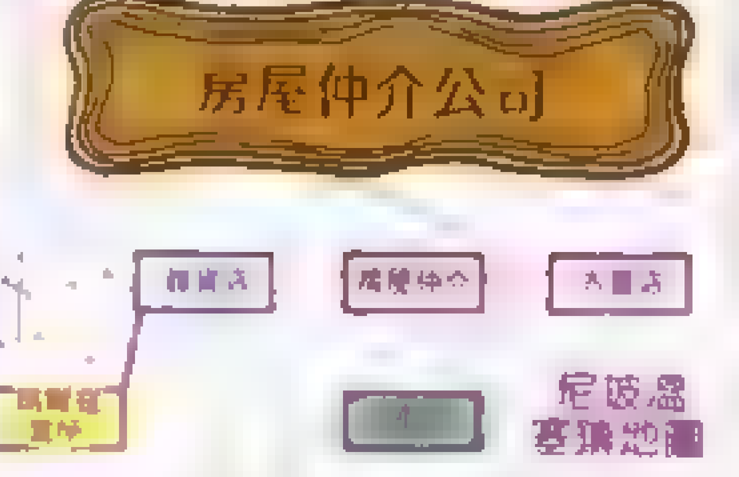


順著大廳的樓梯爬上二樓，愛德琳在房間的臥房內發現了一幅算命用的撲克牌；原本愛德琳想在卡諾主臥室的床鋪上休息一會，卻沒想到一躺在床上，卻發生了怪事，床鋪上似乎有股力量想將愛德琳捉住，驚嚇之餘，愛德琳趕緊呼喚丈夫，盧很快地趕到主臥室，不過當盧檢查床鋪時，並未發現愛德琳口中會抓人的玩意。雖然此時一切看起來那麼的平靜，但愛德琳卻漸漸發覺這幢古宅內似乎存在了莫名的恐怖和不安。



上到大宅二樓，於愛德琳的臥房內，右方有一櫥櫃，檢視櫥櫃內的櫃殼可以找到一張五塊錢紙幣。目前愛德琳已經將整棟大宅內部的房間逛了遍，但由於有兩間房間無法打開，於是愛德琳預備到市前往尼玻溫泉鎮，找房屋仲介公司詢問是否有遺漏的鑰匙。

房屋仲介公司



和仲介公司的老闆鮑伯聊聊，從兩人的對話中得知盧目前的工作是幫雜誌社拍一些照片；而愛德琳則是作家，一位小說作家，不過愛德琳顯然不喜歡鮑伯輕挑的舉動。當愛德琳更進一步向鮑伯詢問鑰匙的下落，他反而認為愛德琳不相信他，所以請她自己過來檢查檔案櫃，於是愛德琳翻閱了檔案櫃，在裡頭找到了一把屬於大宅、但外型比較大的鑰匙，看來這鑰匙應該可以打開被鎖住的門。拿到鑰匙後，鮑伯便無話可說了。



瑪爾寇寓所

位於尼玻溫泉鎮的左手邊有一戶養狗的人家，愛德琳翻閱了一下信箱，得知這兒是瑪爾寇的住處，不過目前愛德琳並不清楚瑪爾寇是誰，所以打算改天再過來拜訪。

卡諾大宅



回到卡諾大宅的一樓大廳，利用剛才拿到的鑰匙開啟通往圖書室的大門，書架上陳列的全是恐怖書籍，主題全都和死亡與恐怖有關。於圖書室下方的書桌上，愛德琳發現了一個黑貓雕像，將黑貓雕像打開，即可變成一柄拆信刀（Letter Opener）。

位於圖書室大門的對面，是一個荒廢許久的壁爐，不過壁爐後面似乎暗藏玄機，愛德琳一不小心碰觸掉了一塊磚牆，於是愛德琳利用剛才在桌上拿的拆信刀，將磚牆上的混凝土弄鬆，然後將磚塊一塊塊拆卸下來。不多久，愛德琳在牆上挖出了一個大洞，入洞內巡視，才發覺這兒是一處隱密的室內教堂，愛德琳進入後，發現桌上有一本厚重的書籍，拾起桌上的書籍，原來這是卡諾家族的族譜，而原本壓在族譜底下的箱子，因為上頭的重物消失，而緩緩地動了一下，愛德琳對這個小箱子感到好奇，但沒想到箱子一撬開，一團綠色的煙霧瞬間飛奔了出來，並且弄傷了位於廚房中工作的盧。

原本還算平靜的卡諾大宅，由於愛德琳放出了邪惡的綠色煙霧後，一切將變得更加地邪惡、詭異，只是兩人並不曉得目前的處境。

第2章

星期一

上午

10月17日

大早，愛德琳梳洗完畢後，由於不放心丈夫的安危，於是下樓探視唐，唐也才慢慢地清醒過來，愛德琳好意的詢問丈夫是否那裡不舒服，唐只是說他昨晚喝了一整瓶的威士忌，所以腦袋瓜才會昏昏欲睡的。當愛德琳向唐建議是否能離開這座大宅時，唐卻露出一種很奇怪的表情，並且回答他們絕不可能放棄這屋子，此時門鈴一響，唐便跑去開門了。然而，這時，愛德琳卻發現椅子上有一條原本是綁在貓咪脖子上頭的紅色項圈，走向壁爐一瞧，愛德琳驚覺自己的愛貓似乎已被弄死了。

尼玻爾塞鎮上的雜貨店

和雜貨店老闆賀佛詢問是否有清潔劑，賀佛立刻從身後的架子上拿出了這物品，不過愛德琳得先付錢才能取得清潔劑。



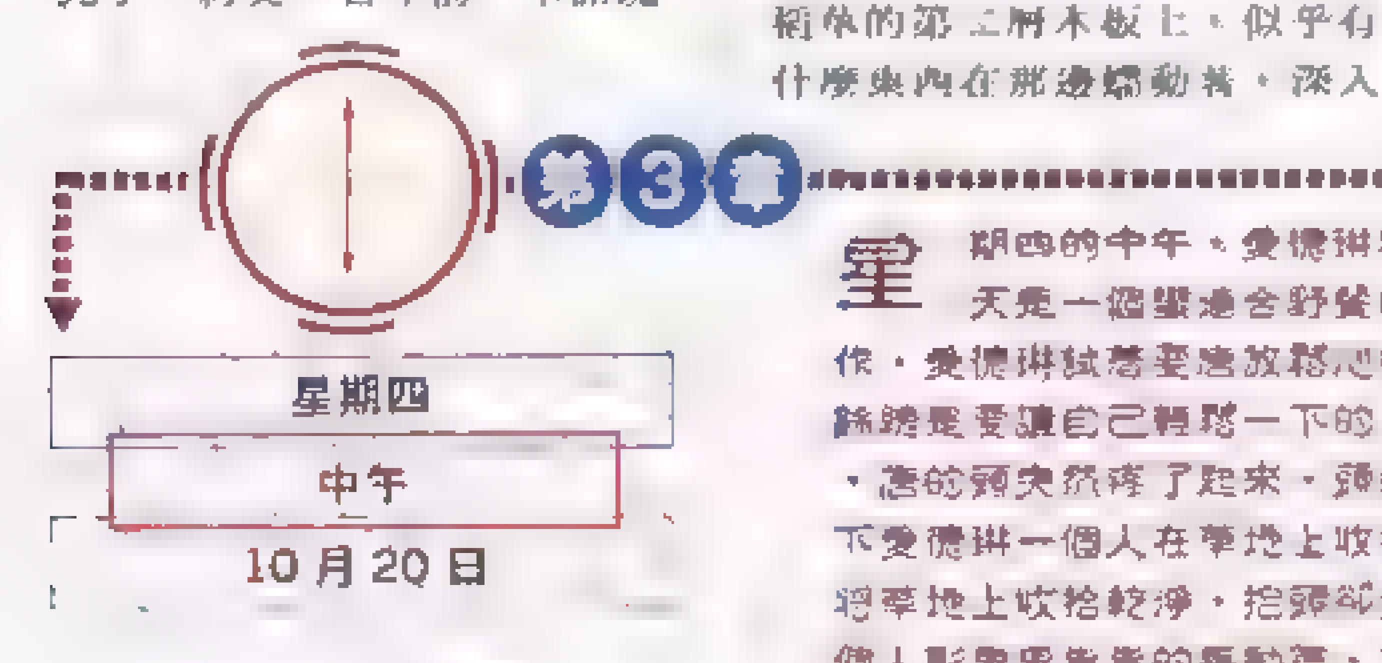
和賀佛的閒談中，愛德琳透露了和他丈夫住在卡諾樂翰大宅，賀佛一聽感到很吃驚，此時愛德琳更加地好奇了，為何每個居民曉得她住在卡諾宅院內後，都會露出詭異的神情，賀佛向她解釋那是因為那棟古宅，很早以前就被鬼魂所詛咒了，約莫一百年前，卡諾魔術師就慘死在自個的宅院中，然而住在這兒的每一個人都不曉得事情是如何發生的，不過當年和卡諾在一起的有一位名叫瑪爾遠的小孩，或許他知道整個事情的經過，不過賀佛也已經好久沒有見到瑪爾遠了，原因是瑪爾遠早已是風燭殘年的老人，整天只能坐在輪椅上，或許愛德琳可以從瑪爾遠那打聽到一些消息。

於雜貨店內盡頭，有一桶免費贈送的骨頭，那是老闆賀佛給消費者為寵物所準備的，愛德琳也從桶子內拿了一根骨頭。待雜貨店的事情辦妥，愛德琳心想唐可能著急地在等清潔劑，於是立刻開車回到住處。

一回家，發現馬廄（Carriage House）的門正開著，愛德琳猜想可能是唐在裡邊，於是便進入馬廄，不過馬廄內似乎並沒有人，只瞧見堆擺稻草的第二層木板上，似乎有什麼東西在那邊蠕動著，深入夾板中間內一探究竟，嚇！原來是愛德琳心愛的貓兒。

於馬廄下方地上，愛德琳瞧見了一些烤肉用具，正當愛德琳彎腰檢視地上這些裝備時，唐不經意的從愛德琳身後拍了一下，不過當唐注意到地上的烤肉工具時，脾氣又突然暴躁起來，原因是似乎有人未經唐的許可拿過這些烤肉，稍早時，唐由於沒有清潔劑已經處於氣頭上，而現今發現有人擅自闖入，唐變得更加地憤怒，愛德琳趕緊將在雜貨店購得的清潔劑交給唐。唐收下清潔劑後，便趕忙回去工作，而愛德琳因為擔心丈夫的舉動，也跟著跑到二樓的書房找唐。

不過唐對愛德琳的關心並不領情，反而將她拒於門外，愛德琳提議他們可以享用一頓愉快的晚餐，唐表示贊同，不過他卻要愛德琳準備好之後再叫他，說完，即迅速地將門鎖上，獨自一個人窩在書房工作。



第3章

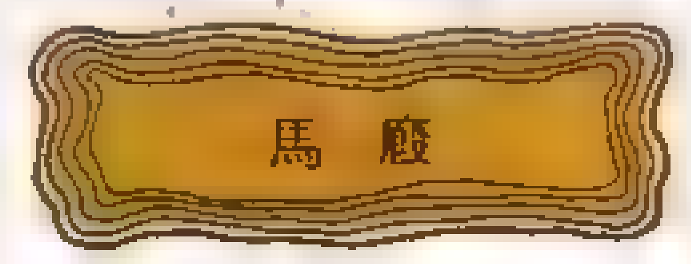
星期四

中午

10月20日

星期四的中午，愛德琳和唐於屋外的庭院上午餐，雖然今天是一個非常適合野餐的日子，不過唐卻一直念念不忘工作，愛德琳試著要唐放鬆心情，不要整天只想到工作，工作之餘總是要讓自己輕鬆一下的。正當兩人為了這件事起了爭執時，唐的頭突然疼了起來，頭痛的唐於是打算回到臥房休息，留下愛德琳一個人在草地上收拾剩餘的午餐。然而，正當愛德琳將草地上收拾乾淨，抬頭卻發現前方不遠的樹幹後頭，似乎有個人影鬼鬼祟祟的晃動著，於是愛德琳打算前去一探究竟。

躲在樹幹後頭的是傻大個賽瑞斯，他的母親海瑞塔有了麻煩，所以賽瑞斯跑到這向愛德琳求救，說完賽瑞斯一溜煙的跑走了，留下一臉狐疑狀的愛德琳，不過愛德琳還是趕緊跑到馬廄那，看看那兒發生了什麼事情。



馬　廄

一到馬廄，便發現賽瑞斯的母親被木板上的破洞卡住了，並且直嚷嚷喊痛，於是愛德琳順著樓梯爬上第二層，並且用身後的鐵叉，將鉤子給勾了過來，並且將鉤子套在海瑞塔

遊戲攻略

的皮帶上，讓賽瑞斯拉住繩子將他母親從破洞裡拉出來，待海瑞塔道完謝，爬下樓梯後，愛德琳細心的檢查木板上破裂的洞口，發覺木板的內將有一根鐵釘，於是愛德琳利用榔頭將鐵釘給拔了出來。



下樓後，海瑞塔和賽瑞斯也向愛德琳道歉，而在言談中，也希望愛德琳能雇用她們母子倆，賽瑞斯身強力壯，可以幹些粗活，而海瑞塔本人，則是一位負責任的管家，經不起她們苦苦的請求下，愛德琳答應她們明天起可以來這工作，於是興奮的海瑞塔和愛德琳握手道謝，但當海瑞塔碰到愛德琳的手掌時，卻發現她手相上有一條奇怪的掌紋，海瑞塔因而預言愛德琳未來可能會有不好的事發生。

離開馬廄後，愛德琳回到三樓那扇被鎖住的大門前，這扇門的鑰匙卡死在鎖匙孔裡，所以愛德琳利用剛才拿到的鐵釘，從細細的門縫中，讓卡住的鑰匙掉落於地上，然後利用火鉗將鑰匙給夾出來（★拿到鑰匙還有第二個方法，愛德琳可以先將報紙攤在地上，然後再用鐵釘讓鑰匙落在報紙上，收起報紙便可拿到鑰匙。）

利用剛獲得的鑰匙開啟面前這扇門，愛德琳發現裡面是一間寧靜的臥室，只是不曉得這間臥室當初是誰住在這兒，臥室內的木櫃上節有一本紅色的書，愛德琳拿起書翻閱，瞥見書的首頁寫著給瑪爾寇的字樣，於是愛德琳認為現在是去找瑪爾寇探聽一些消息的時候了。



瑪爾寇的寓所



瑪爾寇的寓所養了一條看門狗，為的就是禁止任何人入內，於是愛德琳拿出在雜貨店取得的骨頭給狗兒啃。第一次敲門，瑪爾寇的管家似乎並不願意有人來打擾，而且很不客氣的將門給關上，於是愛德琳第二次叩門時，趕緊將那本紅色外皮的書拿給管家看，過了一會兒，瑪爾寇允許和愛德琳見上一面。

原本愛德琳有許多不解的疑問想向瑪爾寇詢問，然而瑪爾寇太疲倦了，並不怎麼願意回答她的問題，只反問了愛德琳一個問題：「卡洛的房子現在是否一切安好？」，愛德琳不清楚瑪爾寇口中的安好指的是何意，欲進一步詢問時，瑪爾寇卻表示自己太累了，不願再多談，失望的愛德琳只好離開瑪爾寇的屋子，駕車回到自個家裡。

才剛下車，愛德琳便被從身後突然冒出的丈夫嚇了一跳，他粗魯地質問愛德琳跑哪兒去了，並且要愛德琳遠離鎮上人群，不要和他們來往，這番話引起了愛德琳的反感，於是她脫口說出往後兩人各自管各自的事，不要打擾對方，話一講完，愛德琳便掉頭離去。

第4章

星期五 上午 10月21日

一大清早，愛德琳在浴室梳洗，為了表示昨天的歉意，海瑞塔過來和愛德琳道歉，並且希望以親密的舉動讓她變得輕鬆些，不過顯然的，唐突的舉動卻弄痛了愛德琳。

愛德琳先到原先三樓被鎖住的那個房間，這間房間的地理位置是全棟最高的地方，所以也稱之為高塔，愛德琳從窗戶往外看，映入眼簾的是一棟尚未見過的建築物，於是準備待會到那地方巡視一遍。

下到一樓大廳時，海瑞塔早已在那等候多時，愛德琳向她詢問是否曉得本島嶼東方那棟建築物，海瑞塔說賽瑞斯知道那地方，他可以幫得上忙，和海瑞塔閒聊一番，交代她待會要做的工作，並將算命用的



撲克牌送給她，海瑞塔連聲稱謝，並要愛德琳待會有空時到廚房去，她可以幫愛德琳卜個卦。海瑞塔離去前，順道向愛德琳索取那份泛黃的報紙。

愛德琳先到大廳的算命機前，這次算命機預測的結果是要愛德琳保守秘密，並且不要相信任何人。接著愛德琳到廚房休息一下，海瑞塔趁機用算命撲克牌幫愛德琳卜了一卦，

不過海瑞塔測得的結果和算命機一樣，愛德琳的身旁有某種不之名的力量籠罩著，而她的丈夫也將會遭遇到不幸，不過愛德琳並沒有這結果放在心上，她認為這只不過是個騙人的撲克牌把戲罷了。



從餐廳的後門離開，賽瑞斯也在後院，不過他像發瘋似的拿著一根木棒在打貓，於是愛德琳把他訓了一頓，賽瑞斯只好乖乖的砍柴，愛德琳向他詢問是否曉得島嶼東方那棟建築物，賽瑞斯答稱知道，並要帶愛德琳一同過去，不過賽瑞斯一下子就跑不見人影，愛德琳只好循著足跡，越過一個地窖，來到一棵大樹前，賽瑞斯在那等了一會，他說愛德琳口中的那棟建築物就在前面，不過愛德琳可不敢和賽瑞斯一般，跳過中間的斷層，恰好這兒有一棵樹，於是賽瑞斯使勁了吃奶的力氣將樹給推倒，弄成了一條通路可以讓愛德琳在上面行走。

往前走，愛德琳在沙灘上發現了一個望眼鏡的鏡頭蓋，再往前行愛德琳瞧見了那棟建築物，原來這兒是溫室（Green House），愛德琳進入溫室後覺得一股陰風迎面而來，溫室內的地上發現了一把鏟子，當愛德琳撿起鏟子時，則不可思議的幻想隨將發生，從影像中，愛德琳見到卡諾用這把鏟子親手殺了他第一任老婆，愛德琳嚇得趕緊跑出溫室。

愛德琳將身上望眼鏡的鏡頭蓋套回溫室外的望遠鏡上，並且從望眼鏡中，瞧見了三樓那間高塔的牆壁，似乎還有間房間，然而愛德琳記起先前在那間房間中，並沒有發現有另外一間密室，於是愛德琳打算再到那一探究竟。

此時，裝設電話的工人麥克也來到這兒替他們裝設電話，愛德琳和他閒聊一番後便往三樓的高塔走去。

於高塔房間內，愛德琳留意到其中有一面牆是用木板釘起來的，空心的木板後頭應該隱藏了那座密室，於是愛德琳利用鐵鎚將木板拆了一大塊下來。

木板後頭的房間堆滿了許多畫像，從照片上看來這些女孩子應該都是卡諾的妻子，愛德琳還記得其中一個是被卡諾用鏟子親手殺死的，畫像的右方有一個箱子，撬開箱子後，發現裡面有一本日記、項鍊和胸針，愛德琳將胸針收了起來，並且閱讀了日記，從日記本中，愛德琳曉得卡諾在某一段時間時，行為舉止變得非常異常，而且讓他的妻子感到非常的害怕。

離開高塔，愛德琳聽見樓下有爭執聲，於是急忙跑到樓下，發覺是唐和麥克起了爭吵，唐對這個不速之客感到很不高興，愛德琳趕緊向麥克賠不是，並且要唐閉上嘴。

第5夜

星期五 晚上 10月21日

睡夢中，愛德琳又夢見了一個可怕的惡夢，驚嚇之餘，她也沒了睡意，於是打算在屋子裡頭四處逛逛。

不過奇妙的事情就此發生，屋子裡頭的鏡子變得有些不對勁，其一是臥室內的手提電腦，螢幕上顯示了一些奇怪的字母，而在高塔堆滿女孩畫像的房間內，右方的鏡子裡頭也顯示了一段影像，影像中卡諾很殘忍地將他第二任老婆的頭扭斷，二樓收藏室（Collectibles Room）的鏡子中，則有影像顯現卡諾將一堆噁心的腸子塞進妻子的嘴巴，並且讓她嗆死，而在廚房後的餐廳內，鏡子裡顯現了卡諾將妻子的頭猛撞在酒瓶上，並且活活地刺穿了妻子的眼球，看完這些殘忍謀殺案的回憶，愛德琳的內心除了恐懼外，更感到十足地噁心，怎麼會有這麼瘋狂的殺人兇手，不斷地以恐怖的手法殘害其妻子，愛德琳趕緊跑到廚房的洗手台前，用水沖了把臉，並且盡量讓腦子別再去想這些恐怖的回憶。



休息片刻後，愛德琳記起剛下樓時，賽瑞斯曾說他母親有事想請愛德琳過去，他們現正在馬廄裡頭等著，於是愛德琳離開廚房，接著到馬廄找他們母子倆。

原來海瑞塔想利用招魂儀式幫愛德琳算一下命，只見海瑞塔唸唸有詞，沒多久，從她的口中吐出了一些綠色液體，綠色液體緩緩地聚合成一個人臉，並且向愛德琳說道：「邪惡的勢力從黑暗中被釋放出來，只有妳才是唯一的人選，才能阻擋這股邪惡的力量，也只

有妳才能將邪惡的力量封住，讓邪惡回到黑暗世界裡。」說完，殺體便消失的無影無蹤，而海瑞塔此時也逐漸的清醒過來，她很高興這次的招魂終於成功了，於是興奮的跑去向兒子報喜，只留下愛德琳一個人在馬廄裡獨自思索著剛才奇特的經歷。

回到一樓大廳，只聞四周人聲鼎沸，但卻瞧不見半個人影，愛德琳先在算命機那得到一張占卜，占卜上寫著：「妳並不寂寞，因為我們都在注視著妳！」四周喧吵雜的人聲依舊，愛德琳打算到樓上瞧看是誰弄出了這些吵雜的聲音。



順著樓梯來到三樓的畫室，愛德琳發現畫室中央多了一個奇怪的裝置，小心地擺弄裝置時，一道強光突然投射在牆上，並且顯示了一幅龍的影像，或許是龍在引路吧！愛德琳心裡這麼認為。

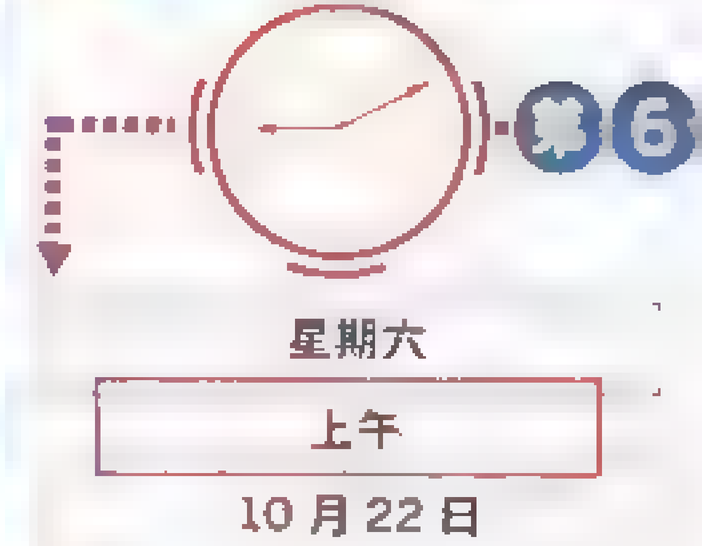
仔細調查龍影的四周，愛德琳發現了一條密道，一進入，密門即迅速關起，於密道的地上，愛德琳發現了一根被丟棄的煙頭，看來之前有人到過這裡，密道下方有兩條路，一是往下，一是向右，右方那條路中，有一半的路坍陷了，所以愛德琳只得朝下前進；按下面前的開關，打開另一扇密門，愛德琳發現自己來到了一座劇院，可是愛德琳記得整棟大宅內，之前並未發現這座劇院，轉身回頭看劇院的大門，愛德琳瞭解這裡正是一樓大廳內那扇打不開的門。

舞台上有一個可以把人綁在椅子上的道具，當愛德琳觸摸這椅子時，腦中突然憶起剛來這第一天時，就夢見了自己被綁在椅子！，驚之下，愛德琳趕緊鬆手，並且希望這純粹只是一個夢境罷了。



舞台的左方是一間化妝室，牆上掛了一幅偉大的魔術師卡諾的廣告，化妝台的右手邊是衣櫥，衣櫥內擺放了一些道具服之外，似乎便沒有其餘的東西，突然，眼尖的愛德琳於衣服的上方，找到了一張瑪爾寇和卡諾於 1897 年的合照，或許愛德琳能從這張照片像瑪爾寇詢問一些蛛絲馬跡。

劇院的大門從裡面可以很容易的打開，愛德琳將門推了推即打開了這扇門，來到大廳，卻發現唐躺在椅子上宿醉未醒，愛德琳對於唐這種行為感到非常不高興，於是便回到臥房休息。



第6章

大早，愛德琳梳洗完畢後，由於不放心丈夫的安危，於是下樓探視他，唐也才慢慢地清醒過來，愛德琳好意的詢問丈夫是否那裡不舒服，他只是說他昨晚喝了一整瓶的威士忌，所以隔夜才會昏昏欲睡的。當愛德琳向他建議是否能離開這座大宅時，唐卻露出一種很奇怪的表情，並且回答他們絕不可能放棄這房子，此時門鈴一響，唐便跑去開門了。然而，這時，愛德琳卻發現椅子上有一條原本是綁在雞脖子上頭的紅色項圈，便向壁爐一瞧，愛德琳驚覺自己的愛雞似乎已被唐弄死了。

此時愛德琳想到昨晚於劇院化妝室找到的相片，於是便驅車前往瑪爾寇的住處。

從瑪爾寇那，愛德琳得知當年那一段不為人知的故事，在瑪爾寇的心目中，卡諾是一位英雄，原本卡諾和他的妻子相處地非常融洽，但某一天，卡諾發現了一本魔法之書，並且被書裡面的惡魔附身了，從此，卡諾變得非常有力量，但卻也非常地邪惡，他逐一地將他的妻子一個個親手殺死，他最後一任的妻子瑪麗即時發現了這個陰謀，於是和其結識男友傑斯頓想出了一個毒計，趁卡諾於劇院表演時，將椅子上的螺絲鬆掉，於是當卡諾被火燒身時，便無法從椅子上迅速逃脫。

然而，兩個禮拜後，卡諾卻奇蹟似的復原了，不過面貌早被大火燒的面目全非，於是他又繼續開始了復仇計畫，將瑪麗和傑斯頓一一的殺死，然而卡諾也在最後一刻，被傑斯頓以鐵棒刺穿了心臟，卡諾死後，附身於卡諾身上的惡魔也消失的無影無蹤。

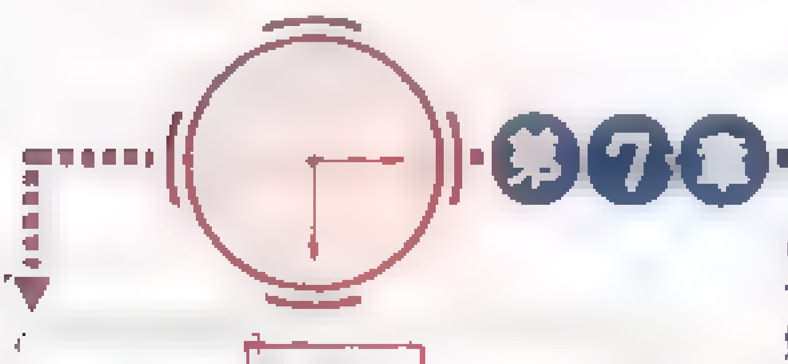
這所有的一切，都看在年幼的瑪爾寇眼裡，最後瑪爾寇把魔法書放回室內教堂，並且

用族譜壓於其上，以避免有人任意翻閱這本魔法書。

然而，愛德琳早先於古宅內時，無意間闖進了室內教堂，並且也打開了魔法書，釋放了惡魔，因而惡魔早就附身於唐的身上了。瑪爾寇告知愛德琳，想要除去惡魔只有一個方法，那就是得讓惡魔再度回到自己的世界裡，但愛德琳得先找到這本魔法書，並且要有護身符（ Talisman ）、十字架（ Crucifix ）、鮮血等物品才能擺脫惡魔的糾纏。但無論如何，他要愛德琳先找到那本魔法書。

離開瑪爾寇的寓所後，愛德琳先到古董店，利用胸針和古董店的女老闆換得一個十字架（★十字架還有另外一個拿法，地點是在室內教堂裡，右手邊有一道密門，得小心些尋找才能發現開啟密門的機關。開啟密門後一直往下走，會通過一座地下墓窖，棺材上頭即有一個十字架。）

回家後，愛德琳發現麥克已經將電話裝好了，愛德琳向麥克解釋其實他丈夫平時是很和善的，只是最近因為某些事情讓他變得非常暴躁，麥克對這件事情一點也不在意，只是希望愛德琳自己小心些，若真的碰上麻煩，可以打電話和他聯絡。殊不知，當麥克走出大門，準備駕車離去時，瘋狂的唐卻用鏟子活活地將麥克打死了，而這一切愛德琳全然不知情。



第7章

星期六 下午 10月22日

愛德琳回家後，打算立刻收拾行李，遠離這恐怖的住所，然而當她看見桌上昔日和唐恩愛的照片時，愛德琳動容了，她不能就這樣一走了之，她覺得應該替唐做些事才對。而此時的唐正好整以暇的在化妝室準備開始他的殺妻計畫。

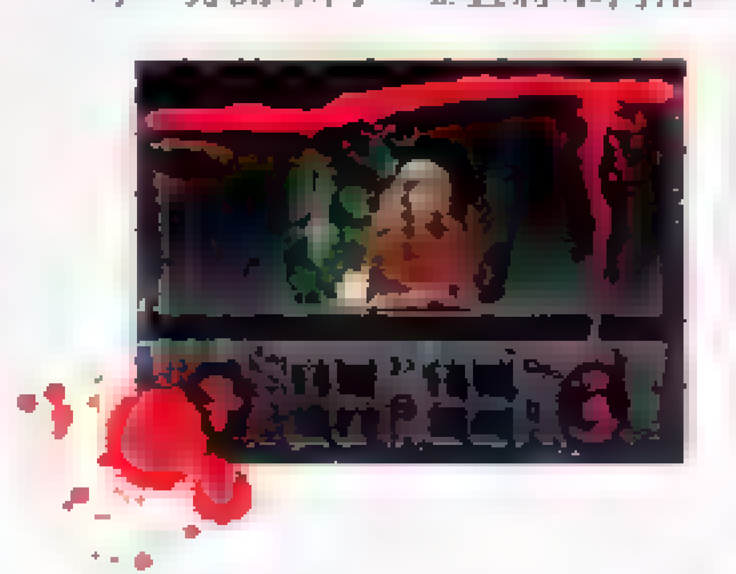
★注意！於第七章時，若愛德琳尚未收集玻璃碎片（胸針亦可）、雪人娃娃、十字架★一樣物品時，千萬不能到暗房（ Dark Room ）裡面，否則遊戲進度便會卡死。

到二樓的嬰兒房，拾起地上的玻璃碎片，接著愛德琳到劇院的化妝室，從唐散落在地的衣服口袋內，找到了一個裝飾聖誕樹的雪人娃娃（ Snow-man X'mas ornament ）。

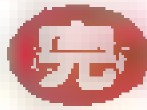
★注意！本遊戲在第七章時有一個互動式的設計，若先前於古董店以胸針換得十字架，那麼室內教堂地窖內的棺木上即無法發現另外一個十字架，而若是玩者在第七章時胸針還在身上，那麼嬰兒房的玻璃碎片便不會存在，因為胸針和玻璃碎片的用途是一樣的，都是用來戳破手指頭、滴血用的。

接著愛德琳回到暗房，當她看見牆壁上滿是自個被利刃切碎的照片時，愛德琳心生恐懼，此時唐卻突然的闖入暗房，並且一把抱住了愛德琳，愛德琳趕緊拿起右方桌上的清潔劑，往唐的臉上噴撒，趁唐不舒服的同時，立即拿起桌上的魔法書，然而當她將書拿起時，唐卻適時的逮住了愛德琳，並且把她綁在劇院舞台上的道具椅上。

愛德琳趕緊從口袋內拿出雪人娃娃，將娃娃交給唐，讓他憶起兩人之間昔日的回憶，然後愛德琳隨即拉下椅子上方的拉桿，偌大的巨斧倏的一聲將唐的頭顱切成兩半，儘管愛德琳很不願意看見自己的丈夫慘死於巨斧下，但迫於目前的危機，她不得不做出這個舉動，唐犧牲後，留在其體內的惡魔卻逃了出來，待惡魔從地底下緩緩升起，愛德琳趕緊從右後方歌劇院的密門跑去，接著往右方的通道前進，奮力地爬上水管，趁惡魔尚未追趕過來時，打開木門，並且將木門用門栓拴住，一直往下方走，抵達祭壇處，愛德琳急忙地走到祭壇前，並迅速將魔法書放在祭壇上，接著在卡諾威體的了上搜尋到了護身符，將護身符放在書的空白頁上，並用玻璃碎片或是胸針（★若是用胸針刺手指，那麼得先打開胸針才行）刺破指尖，讓鮮血滴在護身符上，接著愛德琳將十字架拿在右手，就在千鈞一髮之際，愛德琳將整個魔法咒語念了一遍，只見從書本裡射出了一道黑色的光線，刺眼的光芒旋即將惡靈收進書裡面，一切就這樣結束了，只留下愛德琳一個人悵然的走出古堡。



後記：這一切的一切，全出自於愛德琳的無心之錯（是她無意間翻閱魔法書釋放了惡魔），然而卻導致她心愛的丈夫，死於鍘刀之下，雖然事後邪惡的幽靈也被愛德琳鎖壓在魔法書內，但怎知哪一天，不會再有第二個好奇的人出現呢！無論如何，關於這幢被幽靈詛咒的古堡之傳說，還是會繼續流傳下去的。



百戰天書 秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東敲西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而誤入桃花源，遭逢許多意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得秘途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，皆開遊戲之坦途，此為百戰天書之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額	3.5 元	酬賞	350 元，另贈雜誌一期
面額	5 元	酬賞	500 元，另贈雜誌一期
面額	9 元	酬賞	900 元，另贈雜誌一期
面額	12 元	酬賞	1200 元，另贈雜誌一期

仙劍奇俠傳經驗值暴增法



①先載入一經驗值較多的進度，最好是有一萬至二萬以上。

②再載入一經驗值較少的進度，最好是只有有一點點經驗值的，例如故事剛開始不久的進度。

③看一看狀態，咦！經驗值暴增至二至三萬以上，同時連 MONEY 也和經驗值較多的進度一樣了。

P.S：若第一個進度的主角人數有三人，第二個進度也有三人，則三人的經驗值皆會上升。

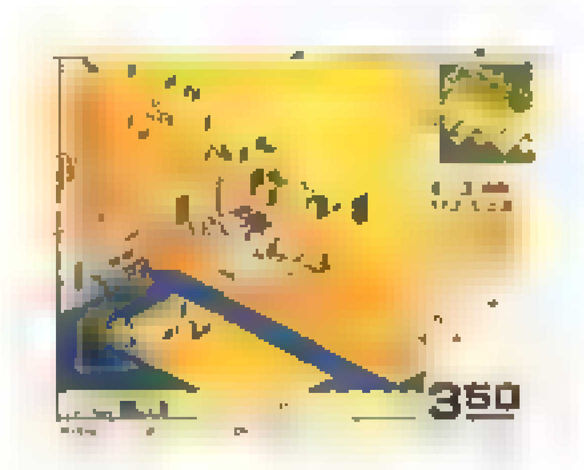
●蛋頭皆

超級醫生增錢法



在進入遊戲之前在 DR2 後加上 999999999（空一格），進入遊戲選取開始新遊戲或載入舊進度後會出現" Do you want to modify Parameter [y/n]" 此時按 Y 則會分別出現" Year ?"、" Month ?"、" Day ?"、" Money ?"，於是鍵入年、月、日、金額（最多可鍵入 50000），輸入完後會出現" Do you want to modify Income [y/n]" 此時按 N 進入遊戲，你會發現金額的後面多了四個零（最多五億元），而且在看診時也會出現輸入病例的功能，希望此密技對各位玩家有所幫助。

●蕭堯中



A列車IV—增錢密技

各位A列車長，在遊戲中是否經常感到資金不夠呢？在下無意中取得一密技，希望對A列車的同好能有幫助。

在一般情況下，按下（T、R、A、H、T、R、A、V、T、R、A、P、U、V、Z、X、A、S）之後，再按ALT＋M，即可增加MONEY。自此，就不必再為資金短缺煩惱囉!!

●列車長



聖少女戰隊II免戰法

當戰鬥開始後，選SYSTEM中的「離開遊戲」，之後再選選單中「繼續遊戲」…奇蹟發生了！竟然已經跳過了該場戰鬥，進行下一段劇情部份了！如此即可避開煩人單調費時的戰鬥，好好地enjoy it吧！

●J.R.B



極速天龍輕鬆獲勝法

本遊戲雖然是以冒險情節為遊戲主幹，但在動作場景方面仍有一把刷子也無法輕易過關時，在戰鬥場景屢戰屢敗嗎？不必擔心，只要在戰鬥開始時，按下右方的[Shift]鍵和[V]鍵（[Shift]－[V]）即可獲勝。

●羅蘋



Wicthaven 試玩版秘技

進入試玩版後，依序鍵入RSVP這四個鍵，不但可以瞬間補血，連武器、護甲、魔法也會全部補滿，夠酷吧！





FX戰士視角調整法

“特效戰士”是一套很棒的遊戲，在打鬥的過程中，看著策略即時的變化視角是件很過癮的事。可惜的是，如果能自己任意調整角度，不是更好嗎？方法並不困難，只要在遊戲過程中按住[Home]鍵，然後再按左右鍵即可自己旋轉遊戲視角了。

●羅蘋





幾個月前，曾經看過「幽浮Ⅰ—地球防衛武力」，覺得這遊戲實在很棒，可是那時無緣玩到，因為本人沒有光碟機；（嗚…嗚…嗚…）不過一聽說二代有磁片版，本人日也思夜也想，直到出遊戲時才如釋重負地買下它，以「奔騰」的速度回家，立刻被入電腦因為沒有光碟機，所以一開始的片頭都以圖片充當，本人也無話可說，遊戲一開始只有一點點錢而已，必須靠各國的資金才能生存，可是要打敗那難纏的異形的蹤影；（不像一般戰略遊戲，大家都知道誰在哪裡）雖然切合實際，但是也苦了玩家，有時一個小地可能只有二兩隻要調查，有時（好運）時，遇到支援船隻時，除了船上四層外、船下還有四層，光在搜尋上就花上七八小時。海底異形基地更恐怖，龍蝦人（LOBSTER MAN）每層有一堆，用音波加農（SONIC CANNON）要打兩三發才死，還有一些（TENTACULAT），它只要打你的人，你的人就會變成殭屍，把殭屍打倒後又變成（TENTACULAT），看到用心血栽培出來的人變成敵人，想到就吐血；空戰方面，據七十四期雜誌 L.Y.C 的介紹，我方還有一艘戰艦，可是我不知在哪裡才能活捉敵人的指揮官（COMMANDER），（例：戰艦、異形基地）不知誰能救救我？每次遇到無畏號（DREADNOUGHT）都只有「繞跑」的份，根本打不贏。

「幽浮Ⅱ—深海出擊」實在是個高水準的遊戲，也是個高難度的遊戲；因為頗費時間，奉勸一些沒耐性的玩家不要碰它；不過喜歡消磨時間的玩家一定不能錯過。

COOL MAN



初聽到此遊戲是經同學口傳，也曾心動，但沒有見過任何一本雜誌介紹，頗有點買不下手（1200元耶！）萬一不好玩…但一個月後，軟體世界、電腦玩家先後介紹，又經蔣鏡明先生、傅鏡輝先生的強力推薦（什麼?! 不知道他們！是 GAME 界的大老耶！），以及"軟 77"的 CRAZY JOHN 先生深入報導，終於放心買了一套。

打從一進入遊戲開始，極具震撼力的片頭畫面和音效就已經叫人熱血沸騰，彷彿踏進了真正的 NBA 球場般，令人興奮不已！飛快地選了太陽隊 V.S. 公牛隊，哈！準備痛宰曾建立"公牛王朝"的公牛隊…一小時後以 124 比 83 大勝，哼、哼！沒有 JORDAN 就不行啦！ NBA Live 95 有完整的球員資料（除了喬登、羅賓森、巴克利以外）不過代理公司有資料片（包兩了上述三人及一些次級球員），對於一個要求完整性的玩家自然不會錯過！是不？

在音效上，玩家絕對可以放心，舉凡賽前播報，賽中的觀眾喧鬧，投進三分球的"NICE"，或漂亮的抄球，音效絕對讚。漂亮的畫面更不用說了，球員介紹時，筆者還差點想把手伸進電腦裡和每一位太陽隊球員擁抱呢！

遊戲內容分三種：季賽、季後賽、單場表演賽三種，扮演的角色有球員、教練、經理三種，反正幾乎你所想要的玩法它都有了，不過，筆者覺得有點可惜的是沒有年度灌籃大賽或三分大賽等較富趣味的比賽。

總而言之，這絕對是一套佳作，套一句蔣鏡明先生的話：「如果你是 NBA 球迷，那麼我建議買一套來玩，如果看 NBA 五年以上，我求求你買一套來玩吧！」真的！絕對值回票價，可千萬別錯過了！

致命者



不知在多久以前，大宇就開始宣傳「仙劍奇俠傳」；記得當時是說：「寒假檔」來個鉅獻！當時就讓許多 RPG 迷開始痴痴的等，唉！可是卻一直延後發行日期，終於，「仙劍奇俠傳」發行了！但卻是光碟版，直到出了磁片版後，筆者才有機會一睹風采。

仙劍奇俠傳的劇情，大致是圍繞在李逍遙及趙靈兒身上，而林月如和阿奴則是中途加入。但是除了趙靈兒劇情上較為完整外，林月如中途離了，阿奴則在劇情後半段出現，雖然未曾「消失」，但幾乎沒有講話，讓人無法

體會阿奴和李逍遙有何刻骨銘心的愛情。劇情雖強調「愛情悲喜劇」，但在筆者破關後，覺得劇情根本是「有頭無尾」！因為照往例，必須解決那隻水妖，然後「一家五口（主角和二位紅粉知己及一位小 BABY ）過著幸福快樂的日子」。也許這種突然結束的劇情，就是「愛情之悲喜」吧！

仙劍奇俠傳的畫面和以前的 RPG 名作「軒轅劍」系列，可又精細了許多。人物的「大頭照」不但表情豐富，且個個「俊男美女」！而連接劇情的動畫雖然短，但篇篇屬精細之作，但磁片版的動畫似乎比光碟版少了 、 幅。物品方面，若與「軒轅劍外傳－楓之舞」比起來，有進步也有待改進之地方。值得褒獎的是物品欄「加大」，且大部份的物品都可「累積」，即是在物品後以 1、2 等數字表示數量。待改進的則是物品在物品欄無圖片可看，亦無說明，使初期玩家需抱著說明書猛 K ！

在戰鬥方面，仙劍奇俠傳在奇術方面製作的令人沒話說；趙靈兒用的是風、火、山、雷、水等五系的法術，李逍遙及林月如都是使劍術，只是一個是祖傳的，另一個是「半路出家」。而阿奴當然是屬苗族的奇術。而遇敵人的形式，本 GAME 是直接表現在主畫面上，與其它 RPG 遊戲以「踩地雷」方式截然不同。另外某些奇術會把地皮炸的亂七八糟，雖然誇張，但更具動感。

仙劍奇俠傳難度中等，但是「迷宮」卻令人「捉狂」！因為幾乎近 1/3 的場景在迷宮中渡過，讓人感覺在「玩迷宮」，而不是 RPG 。而在李逍遙時光倒轉十年時，曾改穿苗族服裝，但與人交談時，出現的「大頭照」卻仍身著那套米色衣服。這個錯誤雖小，但若製作時注意，就不會發生了。總括，仙劍奇俠傳似乎是「妖魔道」的延伸，喜愛 RPG 的人可千萬別放過。

中國人

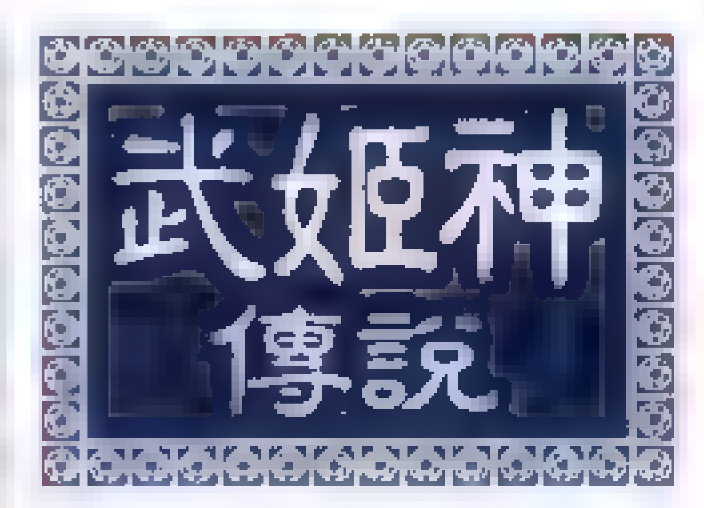


當初想買這一份棒球遊戲，是由於朋友的介紹，以及一顆熱愛棒球的心所驅使；於是我便將此份遊戲買回家中。

進入遊戲後不免會發覺，球員十分逼真的動作，以及投打畫面時，人物的細膩度，但是，雖然球員的資料可以說是最新美國職棒球員的資料（應該是 93 年），但是卻記載的不夠詳盡，而且也只有顯示球員在當年比賽的總成績及大約的屬性。並沒有球員剛開始比賽至今的累積資料及球員的肖像，和『燃燒的野球Ⅳ』比較起來，此點，勁爆尚仍有不足。筆者以486DX-33的配備下進行此遊戲時，在打者打擊出去後，其畫面的轉換及球員傳、接、跳、撲的動作，都不甚流暢，而場邊的觀眾更可以用「一團」東西來形容其畫面。在模擬比賽時，我建議玩家可以先去泡杯咖啡，再來繼續 Play 。

總之，我個衷心地希望勁爆美式棒球能夠再發行資料片，將上述的缺點及場邊「一團」的觀眾加以改進。若能夠如此，小弟便先在此致上無限的敬意。

致命者



在玩這個遊戲之前，筆者對於格鬥遊戲並不太喜歡，也沒什麼興趣；一方面由於筆者並不擅於此類遊戲，甚至可說是格鬥白癡，另一方面由於硬體的關係，使得動作遊戲受到不小的限制。但是以上這些觀點，在玩了此遊戲後，可說是完全被推翻了。

筆者是在逛門市時剛好碰上此遊戲出片日，無聊之餘，便買回家玩玩看。灌入硬碟後，便趕緊開始遊戲；結果，那戰鬥時動作的流暢度使我驚為天人，而每個角色也有眾多的招式可以使用。遊戲中有六位美少女可供選擇，人物的造型都畫得十分地漂亮，而每當玩家打贏了一回合之後，便會切換到美少女畫面，開始「處刑」對手（處刑的方式就是…），在這誘人的情況下，筆者雖為格鬥白癡也不得不努力了。遊戲中可設定從 0 ～ 7 級的難度，可以一級一級慢慢玩上去。戰鬥中的音樂也蠻悅耳的，不會覺得無趣。

上述說了那麼多優點，只可惜可選擇的美少女太少了，只有六個人；在 72 期雜誌中， 98 精品店有介紹『武姬神傳說Ⅱ』，已有十多人可以選擇，希望能有公司早日引進這遊戲。不管你是格鬥迷或是美少女愛好者，我都建議你買一『武姬神傳說』來玩，保証會得到你所要的。

Ben

新風格文藝武俠角色扮演遊戲

仙劍奇俠傳



片版
全省熱烈發售中！

仙劍奇俠傳不但在畫面的處理營與濃厚的中國風味，連CD音源的音樂也頗具水準。劇中人物個性分明，遊戲的攻擊方式，無論是武器、劍術、法術都看的出設計者的用心程度。在國人自製的RPG遊戲中可稱為極品，值得推薦。

太好了！「仙劍奇俠傳」終於出了！等了一年多．．．．祝　銷售量不斷突破！

畫面好、音效佳．．　嗯．嗯．還有．　．這個．．．
封面畫的好．．．賣的更好！

單就遊戲畫面來看，雖然不算是超級華麗之作，但從人物造型、場景質感和各場配色來看，美工確實下了不少功夫，頗具實力。尤其仙術和聯合攻擊等招式的表現，都有很好的臨場感和美感，我喜歡！

總括來說，「仙劍」可說是國內近期的一部名作！以國內有限的市場能夠製作如此認真的作品，實在難能可貴。如果你希望國內PC　GAME能夠發揚光大，除了善意的批評外，也應該有實質的支持，像「仙劍奇俠傳」這部作品，絕對值得我的支持，你呢？

AMIN



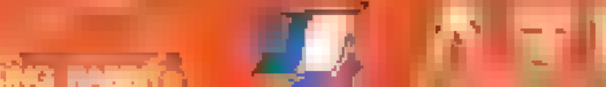
強力
發售中！

凡本公司員工以外，購買本遊戲者均可參加。
剪下附於說明書上的徵選作品申請卡，詳細填寫後，連同附有USER STG TRA SYM等3個檔的磁片 [illegible] 製的完整地圖，寄「大宇資訊倉庫番」組收」。
徵選關數最多十關，為非抄襲的個人獨創作品。入選者每關可獲 NT$ 500獎金，經採用之作品可由本公司任意使用。
不論入選採用與否，作品恕不退還，敬請諒解。來件以郵戳為憑，逾期恕不受理。
本活動期間至1996年 7月底止，入選名單將分兩梯次公佈於1996年 3月號與 9月號的「新遊戲時代」「軟體世界」雜誌廣告頁，及該季的軟體之星雜誌中，另外並以專函先行通知本人。

未附上「徵選作品申請卡」者不予受理。

徵選作品申請卡

徵選作品申請卡



當漫畫變成 PC GAME........

百無禁忌 MISS阿性

健康談性代言人

這回ＭＩＳＳ阿性不回答問題了，
她要出題考試囉！
看看誰是你們之中，真正的"性學大師"？



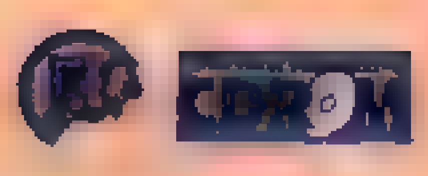
準 備 上 市 ★ 敬 請 期 待

大宇資訊有限公司

圖案提供 大然文化

Office English

辦公室商業英語













辦公室商業英語是一套針對亞洲人設計的商用會話課程。由於80%的商業用語發生在辦公室中，因此這套教材的場景定位於辦公室。功能上，這套多媒體教材首先創用導試"拉到哪、聽到哪、錄到哪"，充份將英語發音的細節展現給學習者。

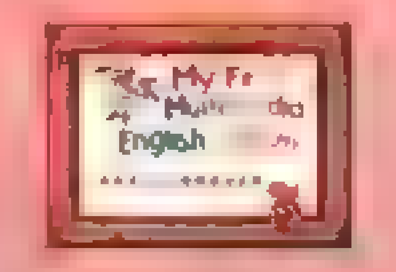


My First Multimedia

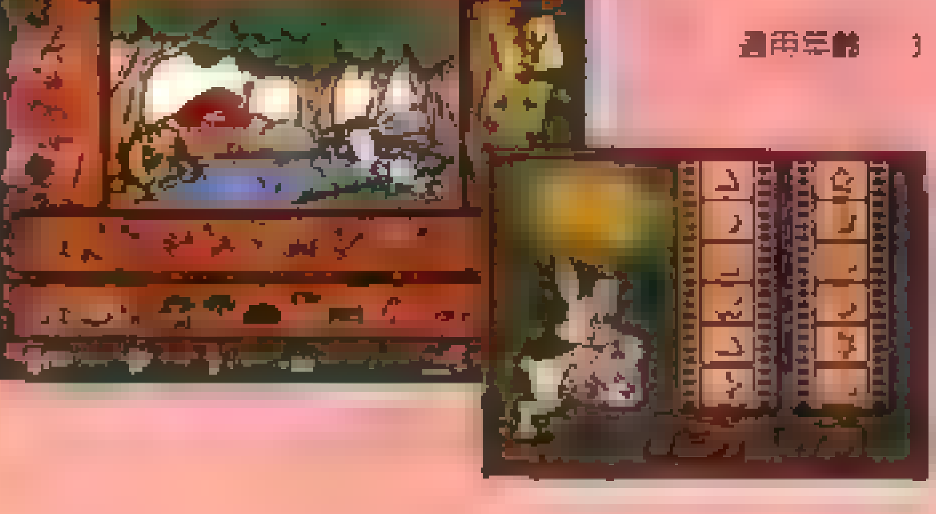
我的第一本 多媒體雙語畫冊



- 雙向雙語（英文/中文）
  自動　點播　自讀
  情境學英語　圖片鍵　學到哪
  隨符號發聲　情境音效聲　文字發聲
  中英文雙語功能　中英文文字切換
  多媒體圖片連續播放
  打印畫冊
- 學習內容：基本動物、自然物、場景、基本動作、表情、顏色、數字、短句
- 與不同、變化無窮的英語學習方式！



適用年齡 3-12歲











榮獲資訊應用獎之特優套裝軟體

美國加州移民兒童小學1 6年級必學英語語彙

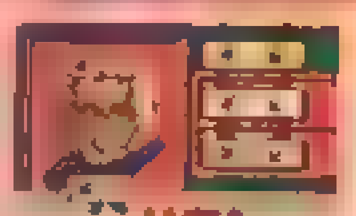
兒童多感官英語是一套課程經嚴非常嚴謹的教材，非常適合學校或家庭內的循序漸進學習。多感官英語共含四片光碟，各自獨立亦可成套使用。其內容涵蓋字母、大小寫、鍵盤打字操作、音標、數學英語、兒歌及十

這套教材結合了雙語公司的專業英語教學理念，透過兒童天生的聽覺

審閱，烙印於兒童腦中。

適用年齡：6～12歲









多媒體中文魔術方塊



充滿驚奇的圖文串聯，話意移位。

四十首原創童謠：刻畫十二生肖的童趣。

★多媒體聽寫。
★多媒體圖文串聯造句子。
★多媒體圖文串聯作文。
★有趣的動畫。
★會動會發音的圖鈕。
★中文遣文用字的靈活性從小扎根。

適用年齡 3 12歲





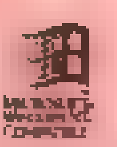
雙語資訊(太平洋)股份有限公司
台北市信義路四段155號8樓之
TEL (02)7036330 FAX (02)7036398

台北市忠孝東路 段88號9樓
TEL (02)3563567 FAX (02)3560969





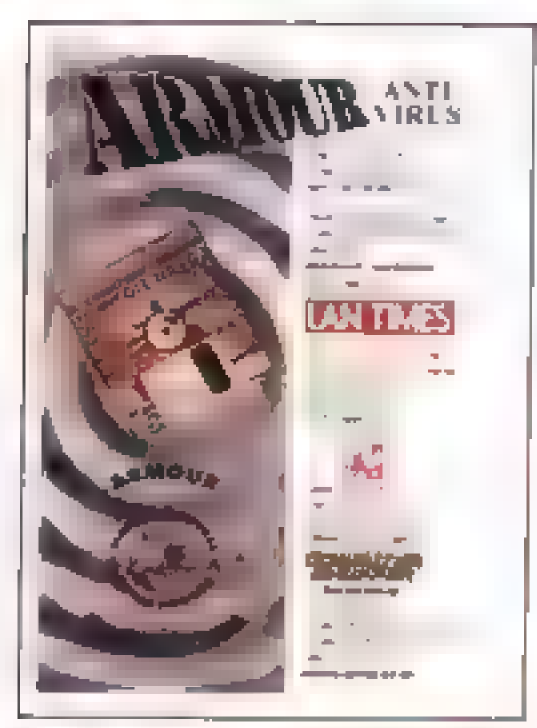








和美國國防部使用一樣的防毒軟體







【捍將防毒系統】通過美國國防部最嚴格的要求，並指定購買高達150 萬套。現在您即可擁有與美國國防部相同的保障。

經由挪威、馬來西亞、中華民國、美國、德國、法國、新加坡等國的防毒專家共同努力，研發出最先進的防毒軟體，並通過最權威的國際電腦安全協會(NCSA)認證合格。

★長駐偵毒模組優先載入系統中 能線上自動偵測並清除長駐型及開機型病毒 正確率最高且不阻礙系統的執行速度。
在 WINDOWS下長駐偵毒模組仍可正常運作 並可預定掃描時間。

★超強電腦保全功能
開機磁區守護程式 開機後立即比對開機磁區 確保系統正常運作。
偵除未知病毒程式 偵測並清除未知型病毒 恢復檔案中毒前的原貌。
緊急救援系統程式 當硬碟因故無法開機時，可利用緊急救援開機磁片恢復硬碟分割表、開機磁區、CMOS等重要資料 全中文顯示 不再因不懂英文指令而毀壞硬碟。

★解毒程式含萬能開機引擎 可清除任何已知及未知的開機型病毒。

★可掃描或清除檔案型、開機型、組合型、隱藏型、WINDOWS 的病毒、記憶體長駐型及最新的變體引擎和病毒產生器所製造的多形病毒。

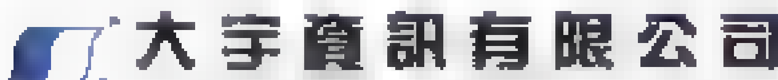
★在單機下可掃描網路上的磁碟機 並可直接掃描 ARJ、ZIP、LZH 等九種壓縮檔案 方便個人、INTERNET 及 BBS 檢查所傳回之檔案。

★精心設計的中英文操作介面及線上輔助說明 讓您使用更方便。

★線上中英文病毒資料庫檢索 立即顯示病毒種類及其感染途徑。

★可從大宇公司新的遊戲或透過 BBS 免費方便取得最新的防毒碼。

NCSA CERTIFIED



服務專線 TEL (02) 356-0955

系統開發公司 NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS
RE SOLUTIONS(M)SDN BHD

總代理 有限公司







宇宙曆796年

廣大遼闊的銀河系、已變成激烈衝突的銀河帝國與自由行星同盟之間

毫無結果般的戰場。

帝國軍年輕的軍事天才萊因哈特

以及同盟軍「不敗的魔術師」楊威利

在這兩大正義之師的激烈交鋒下

銀河系的命運已被名為野心的火焰所燃燒。

「銀河英雄傳說IV EX」正是要重新還原這場

重現一場又一場激烈壯觀的銀河戰役。

可以稱的上是到這個系列為止最高峰的模擬戰略遊戲。

它是將以廣大的銀河系為舞臺

多方面描寫個性豐富的登場人物，進行具劇性的戰鬥。

到底是要將銀河系統一，使之進入[illegible]

還是與它一起邁向[illegible]的光輝榮耀

最後，將銀河系的歷史就交付在你的手中吧！

這裡的悲傷、比宇宙的漆黑還要濃烈
這裡的希望、比宇宙的光輝還要明亮



微波軟體 TEL:(02)2323670 FAX:(02)2323671

台北縣永和市福和路139號11樓之2



SPACE WAR SIMULATION
銀河英雄伝説
IV
EX
IBM PC 386SX
4MB RAM
EMS
DOS5.0以上
VGA
Sound Blaster


墮暗天使
上有米迦勒率領的天界軍、
下有撒旦率領的魔界軍。
於是墮天使們的戰爭由此開始！

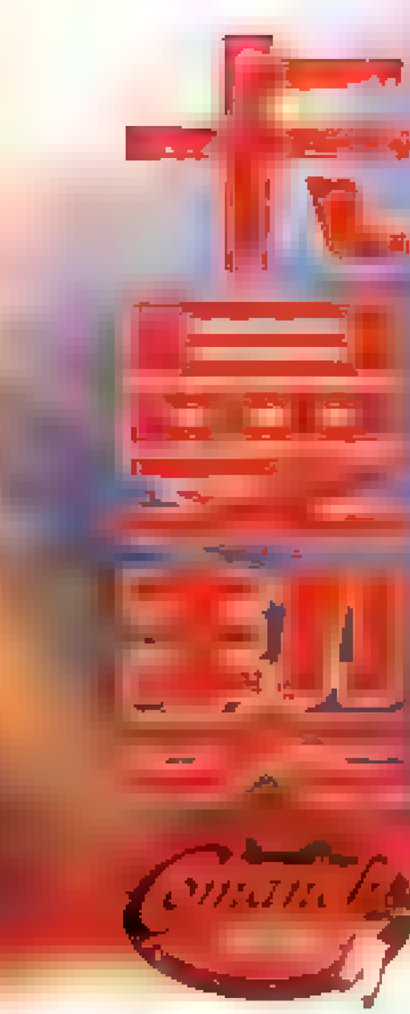


能在狹窄的畫面裡到處亂跑，
表現出不同的個性！
人物動作系統，以全新設計的RPG模式隆重登場！
超過前作「魔域傳說」的豐富資料量。
自動思考模式、並加入了叫喊訊息系統
可以自由調整畫面的大小和位置。
代理・發行
微波軟體
TEL (02)232-3670 FAX (02)232-3671
地址 永和市福和路139號11樓之2
系統需求 IBM PC 386以上機種
1.44MB 軟碟機
Sound Blaster 相容音效卡













小心！

最好的朋友，即將成為你致命的敵人

收拾起你毛骨悚然的顫抖 緊握住冰冷的操控握把 最殘酷的作戰即將開始



● 超過一百個全新任務
● 可組成攻擊聯隊，八人同時上線
● 首創兩片CD裝
● 同時擁有海狼及卡曼契程式
● 透過數據機或網路可連線駕駛不同戰機對決
● 利用 Voxel Space 型引擎比一般3D遊戲細緻五百倍
● 逼真機翼、生動的水紋及倒影
● [illegible]上演[illegible]再現





致命快感
THE NEED FOR SPEED
三種不同的視覺觀點
八條世界級景觀跑道
完整的操作方式及逼真的音效
松崗電腦圖書資料股份有限公司

FAR LAND STORY

全面發售中

古大陸物語

一個發生在遠古大陸的美麗傳說
當魔王再度降世，只有傳說中的勇者能收集四個封
印的寶物，讓大地重歸和平！

訊息全中文化
精彩緊張的戰鬥畫面
動人心弦的美妙音樂
IBM PC 版本與日本同步推出
細緻平順的捲軸，操作簡便的介面
史詩般壯麗情節的大型角色扮演遊戲

PRIMAL RAGE

恐龍快打

制霸新地球 稱雄新世紀
一個喚醒您戰鬥慾望的格鬥遊戲

無與倫比的速度感
七隻威力勇猛的格鬥恐龍
令人目瞪口呆的特殊密技
超重低音火爆音效






bureau 13
十三支局
神秘,詭異,極機密,歡迎加入十三支局,執行最驚悚的任務
中文版
媲美X檔案的離奇劇情
複雜的迷題,向您的想像力挑戰
內附五首由The Heavy Skies 樂團演奏樂曲,氣氛十足
完全中文化訊息,讓您體會前所未有的靈異震撼
GAMETEK
TAKE 2
台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837
文筆佳、愛玩遊戲的人們有福了！
TEL:(02)704-2762轉146徐先生


アイズ
YES
變成 ～
敬請期待……


遊戲修改大師
整人專家4.1
全新版
新版增強功能
市面上唯一支援
PENTIUM 與
"保護模式"遊戲
的修改工具
4.0版昇級辦法:
工作伙伴大募集!
精訊資訊



次世代RPG
俠客英雄傳3
遊戲特色：
奇情俠義豪邁劇情
網羅各門各派獨門絕學
嘆為觀止的創新畫面
古中國悠揚曲風
SEGA SATURN版
移植預定!!
PC版力求完美演出
順延上市
敬請熱情期待

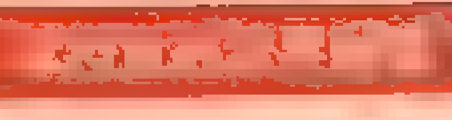


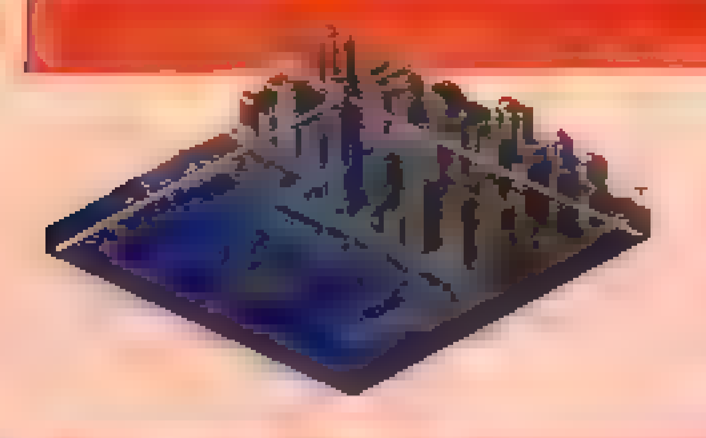
日 蝕
Eclipse
送次世代 32 位元
SEGA SATURN
SEGA-SATURN
主機一台
(02)231-2679


好消息！
億萬富翁不是夢！
水果大亨助您直步青雲
比賽辦法
二、以計時的方法過關，挑戰性更高。
以上兩種都有比大小的小遊戲。
漢堂INTERNET遊戲資訊站開張了！歡迎上站！
http://www.seed.net.tw/~dynasty
King of Fruit
水果大亨
十月中旬發行
製作發行


熱賣中！
王子傳奇
Romancing Prince


運鏢天下
保鏢
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.





二十世紀末的今天 您的事業不再侷限於一個特定的城市之內
利用高速運輸網路 可以規劃出最完善的貨物運輸系統
連結遍佈世界各地的天然資源及廉價勞工
加上商場戰略，切斷對手企業上下游的運輸管道
建立屬於您的跨國權勢網

規劃生產製造流程



然而，單純的製造貨物已經無法滿足您
三百種生產設備、兩百種零件、六十種成品
必須規劃出完整的商品製造流程
這是對您的全新考驗



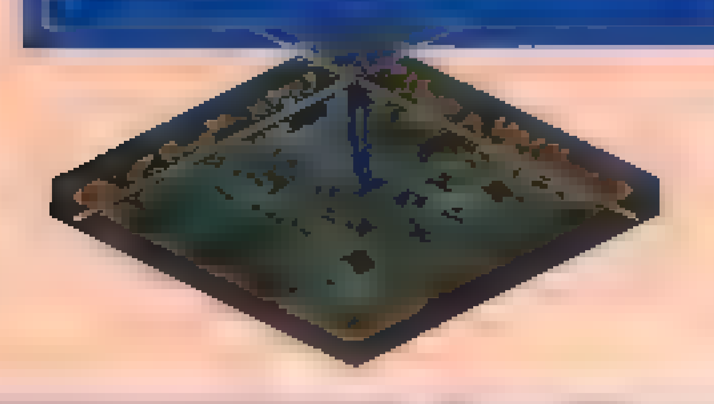
世紀末商業革命

The Supreme Corporation

研發科技衝擊未來

更先進的科技永遠意味著更高的優勢
具有世界影響力的企業家，才能站在前瞻性的科技領導地位
不要忘記 以龐大的財力發展超越時代的製造技術
控制質與量，打擊產品價格 獨家壟斷國際市場

經營資本建設帝國



入您手中的 再不是長相類似 造型 成不變的建築物
雄偉的摩天大樓、豪華的公益建設 數百種完美的建物盡收眼底
要投資關係企業來培養進軍股票市場的財力
還是建設公共設施 以最大的人氣換取最佳的商譽
您的決策 將是主宰這場商業革命成敗的關鍵

日本AV偶像劇場

快樂賓館

台灣、日本
同步製作發行
預定9月上市



劇情簡介

快樂賓館男主人於新婚之夜離奇死亡，由於死因不明，這個事實的真相始終是個謎。二個月後，年輕的寡婦接管賓館，突然出現一個自稱是死者妹妹的女人，極力要爭回遺產。另外，賓館內一直住著幾個特殊的怪房客，兩個具同性戀傾向的喜劇相聲女演員，一個女超能力狂，外加一個男偷窺狂，一場精彩好戲就此展開。

本片特色

- 全世界第一部同類型光碟片國際中文版。
- 真正互動式之電影遊戲，百餘段劇情隨著使用者的互動選擇，每段情節將有不同發展，並出現 12 種迥異的結局。
- 2 片精裝，1200MB 容量，百分之百超值。
- 5 位日本當紅AV女優真人演出。
- 榮獲日本 CD-ROM FAN 雜誌 7 月號，評為最高評價，未上市先轟動。
- 日本K U K I 公司 1995 年最新鉅作，史上最大製作規模，歷年首見。
- 可隨時儲存遊戲進度。
- 流暢的高品質全螢幕動畫(不需 MPEG 卡)。
- 日本第一片專為互動式電影遊戲而拍攝影片的CD-ROM TITLE。
- 題材幽默風趣，劇情發展懸疑，錯綜複雜。
- 日活映畫首席專業AV導演上本晉也精心編導。
- 融合先進 CG(COMPUTER GRAPHIC) 技術與電影特效之最佳表現手法。

KUKI

幸福鳥國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL (02)3934812 FAX (02)3213468



格鬥美少女
SPECIAL
2489
限
嚴禁販賣給未成年者
禁止未滿二十歲購買
GREAT



我們可不是只有美少
本年度最
最有深度
限


ULTIMATE MISSION
敬告所有戰士：
這場為爭取自由而
展開的戰爭，我方
已全面陷入了苦戰，
國家存亡危在旦夕。為
了逆轉情勢，我們需要
一群勇敢的自願軍：駕
駛新型機甲，深入敵方
進行突擊行動。
來吧，勇士們！國
家需要你！
戰區最高指揮官

師的工具！

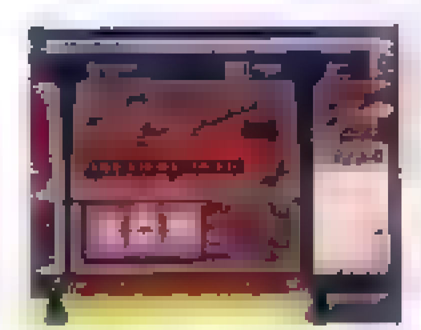


遊戲天堂

MAXIS 名家出品．不同凡響

遊戲天堂

智冠科技代理發行

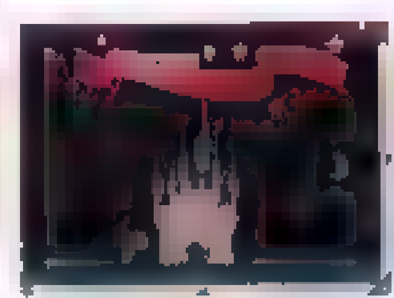




從《模擬城市2000》、《模擬農場》、《模擬螞蟻》……等產品成功[illegible]出擊，隆重推出創作遊戲、教學軟體的工具軟體——遊戲天堂，保證讓你在24小時內，學會作出自己的PC作品，從此，不必再羨慕遊戲軟體設計師了；遊戲天堂讓你夢想成真，絕對真的！！

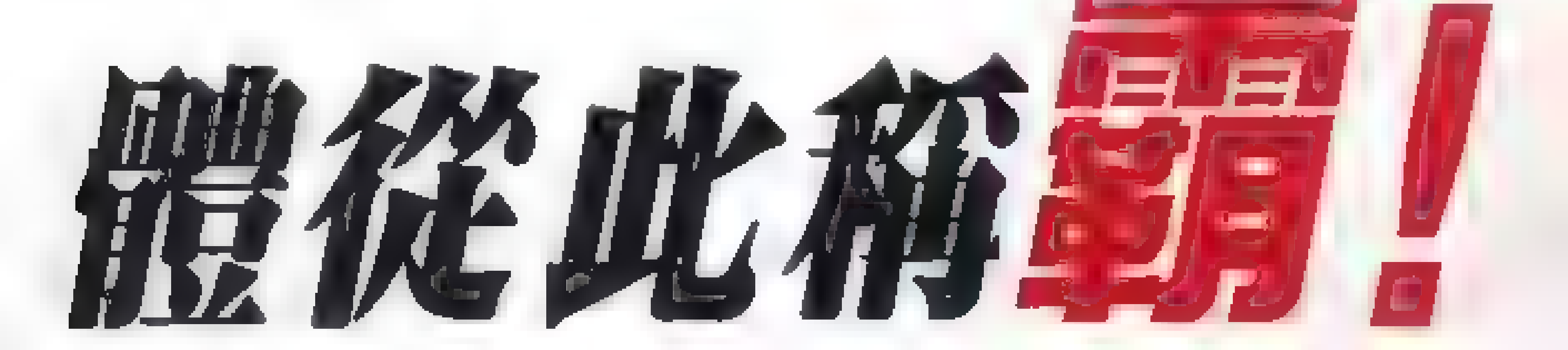






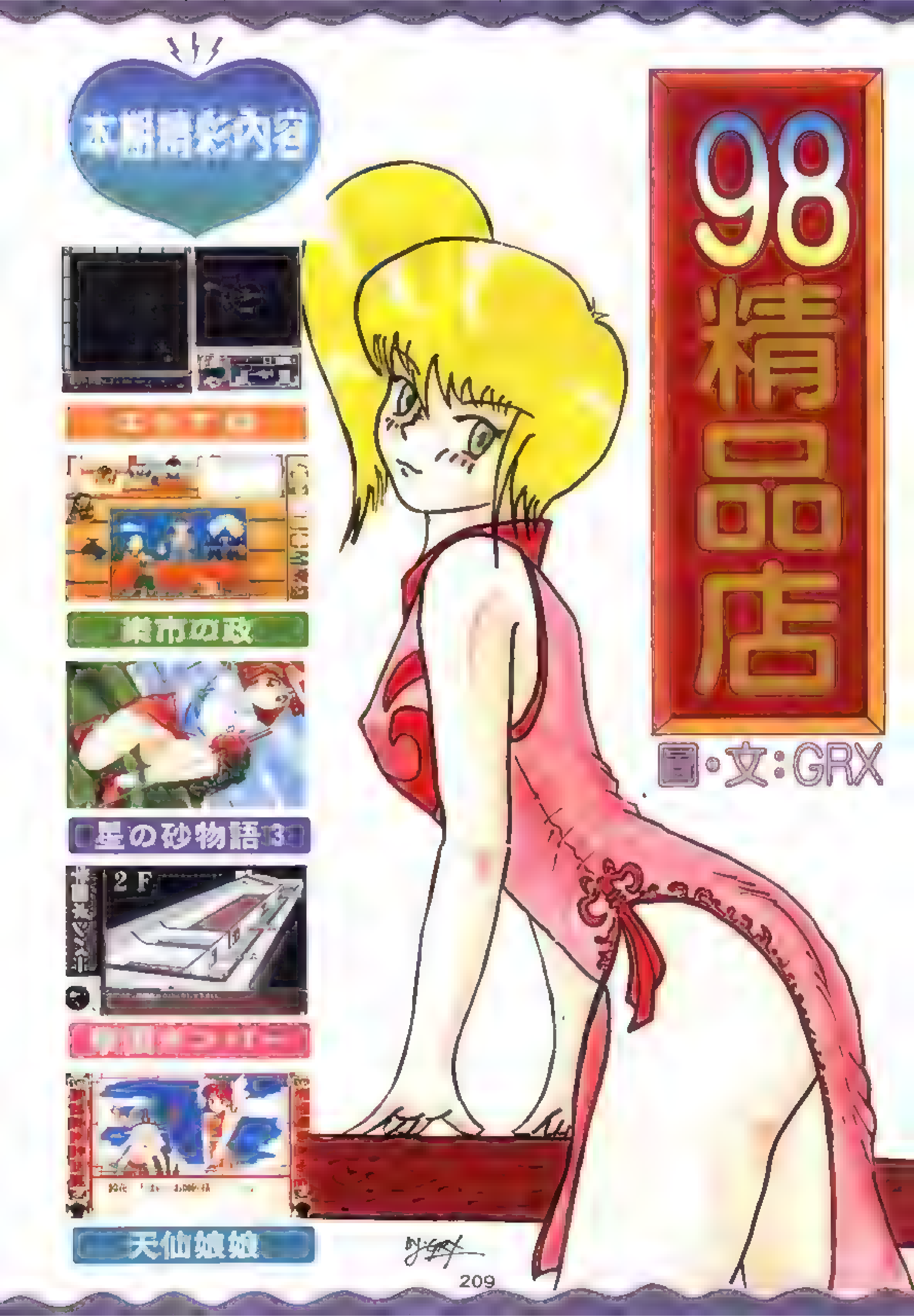
包含背景、人物、物品、動畫、音樂……等資料庫，隨呼隨用！各種互動式中文編輯功能，絕無語言障礙，讓你輕鬆上手。遊戲製作完成後，可立即在微軟視窗系統下獨立運作。資料庫可自行增補各種資料，實現無限創意！適合遊戲、教學軟體設計，讓你設計夢想一夜成真！

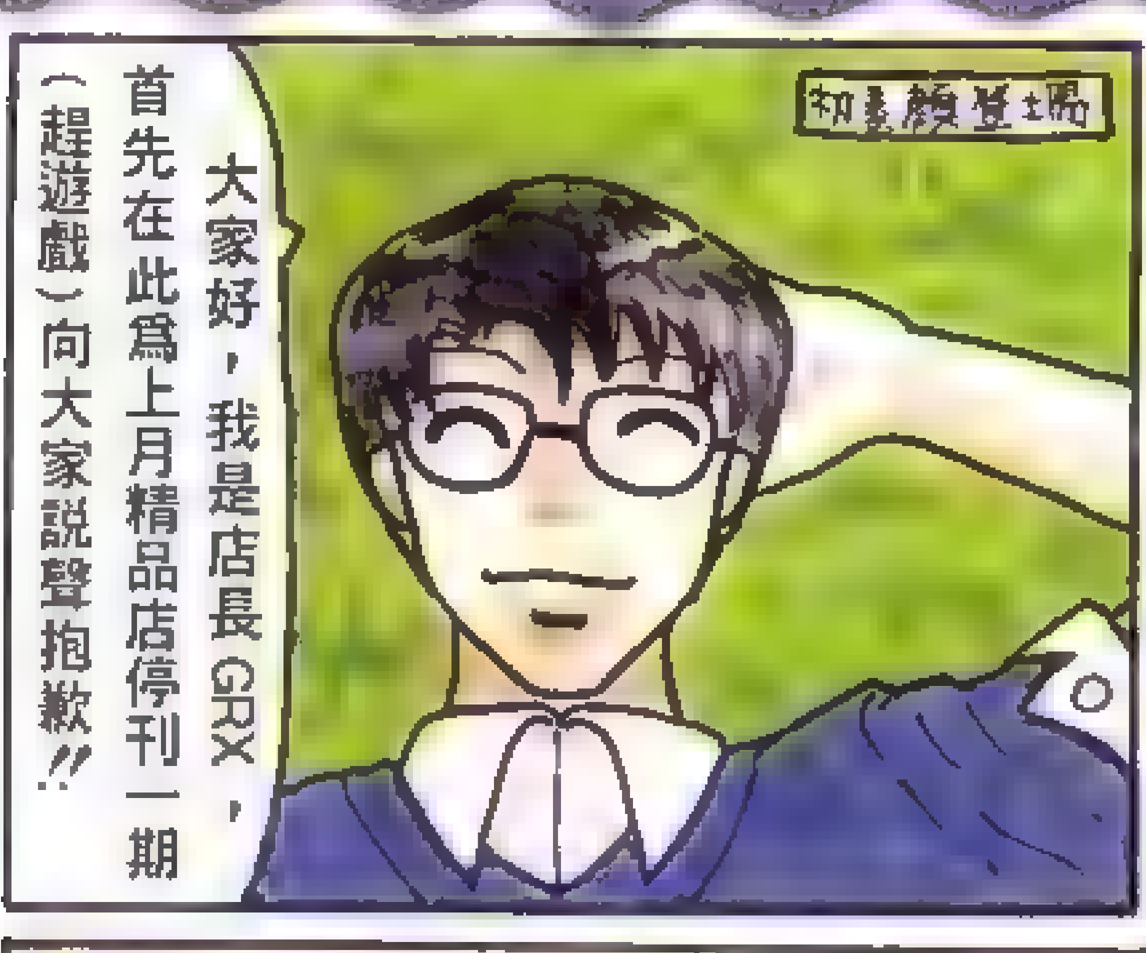






If you don't have a bad attitude you don't have a chance!
Non-stop action from a different perspective!
Crouch, roll, side step and hide to ambush your enemies
16 missions and over 40 levels
CRUSADER
NO REMORSE
http://www.ea.com/origin.html
TEEN
ORIGIN
ORIGIN 1995 年度巨作 十字軍 十月隆重登場，全新的射擊感受！保證物超所值！軟體世界獨家代理發行，信譽保證！本片值得你期待！全省各大電腦公司、書局均有銷售，若缺貨，請電07-3848008查詢！若電話忙線中，請稍後再撥，謝謝！

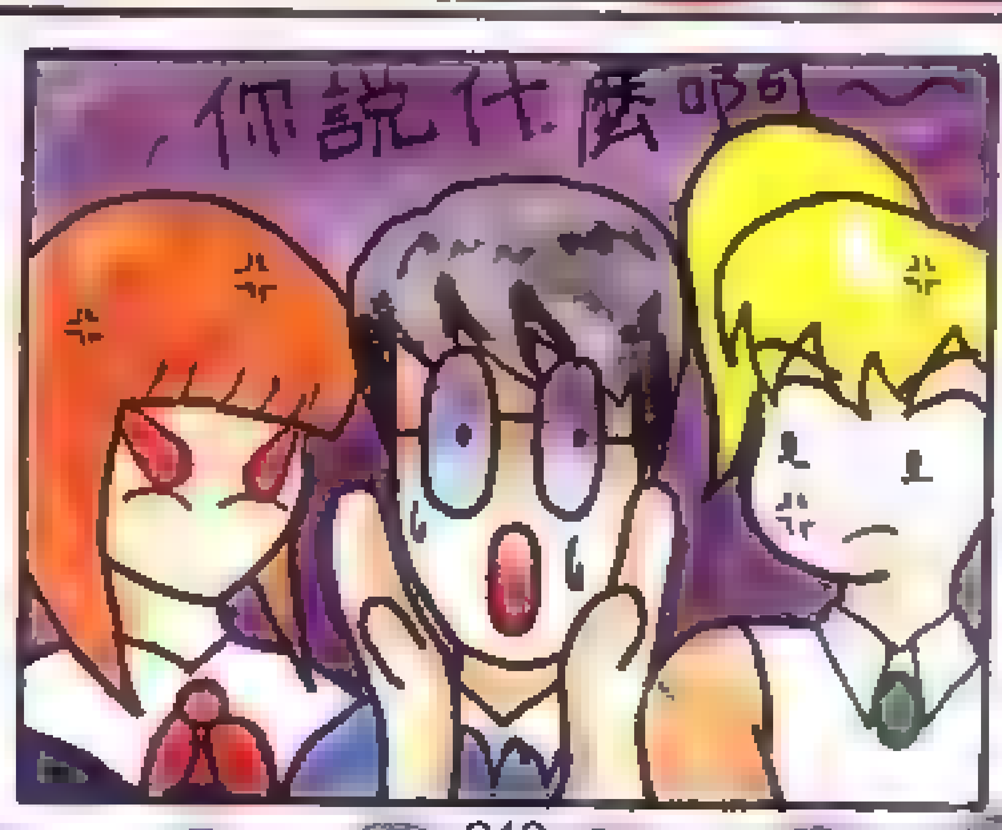

本期精彩內容
98精品店
圖・文:GRX
星の砂物語3
2F
天仙娘娘

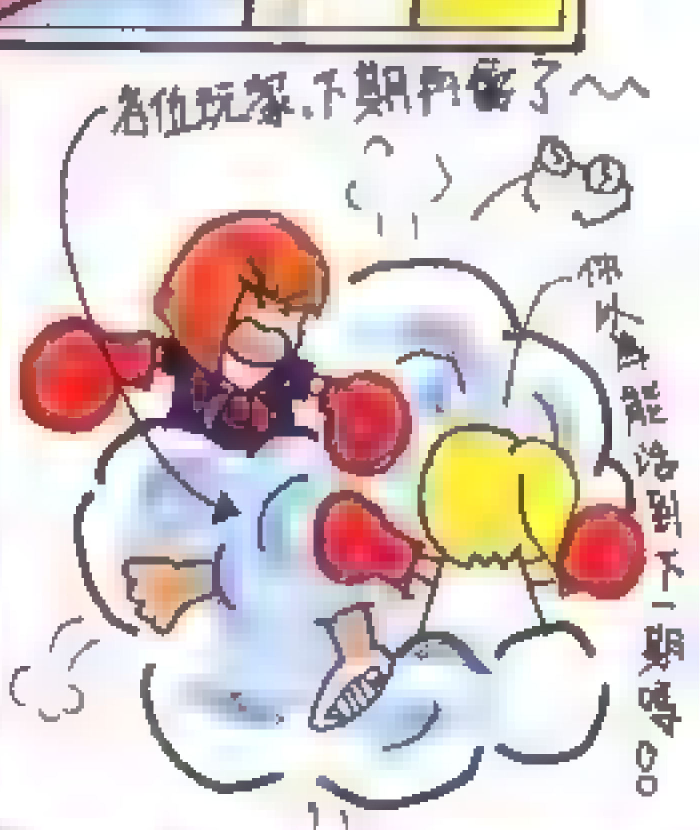

大家好，我是店長GRX，
首先在此爲上月精品店停刊一期
（趕遊戲）向大家説聲抱歉!!


左顧
右看


爲補償大家，店長特別拿出珍藏已久的照片來和大家分享。


嗚嗚，想當初可是冒著生命危險才拍到這兩張照片的呢


你說什麼啊～～


各位玩家，下期再會了～～
你們能活到下一期嗎??

エリア88

●所須配備：NEC PC-9801 VX以下　●音源：FM音源
●滑鼠：專用●HDD：支援

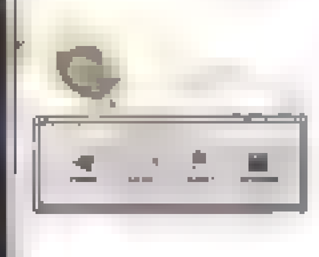


▲遊戲主畫面

咳咳，大家好。這次店長首先要為大家介紹的，是款改編自知名漫畫的戰略遊戲－エリア88(以下簡稱　戰區88)。

話說戰區88的發行公司Family Soft一向以製作改編遊戲聞名，其作品有超時空要塞、GUNDAM等。該公司作品不論是在人物或圖形移植上，皆有著





▲畫面中央的飛行員便是遊戲主角

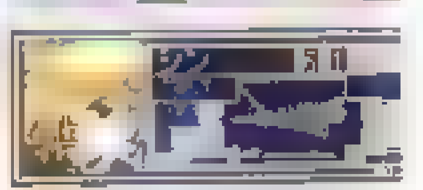


▲機庫一景



▶出擊前武裝掛載畫面

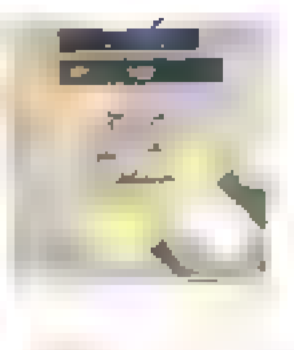




▼這些圖中人物你能認出幾個呢？







▲作戰目標－敵前線機場

相當不錯的表現。所以，這次戰區88也不例外。不論是〝風翔信〞或者〝米奇〞，那些在漫畫中的知名角色，皆以他們的個性與特色活躍在遊戲中，讓玩家可以藉此遊戲融入戰區88緊張的鐵血傭兵世界裡。

戰區88在結構上是屬於空戰戰略遊戲。正如同漫畫一樣，在遊戲中玩家是屬於傭兵部隊的份子，指揮官會依照劇情，分派給玩家各種型態不同空戰任務，有空中巡邏、偵察、對地攻擊等。而玩家除了要買飛機飛彈上場戰鬥外，還可以在基地中同隊友們聊天話家常，可說是蠻有那個味道的。

不過Family Soft一向有個惡習，那就是玩家在遊戲中所扮演的，通常不是漫畫中的主要人物，而是那些讓人沒聽過的小角色。像這次在戰區88中玩家所扮演的，便是一個來自日本的小女孩。所以囉，對〝風翔信〞或者〝米奇〞迷戀的玩家們，可要大失所望了。

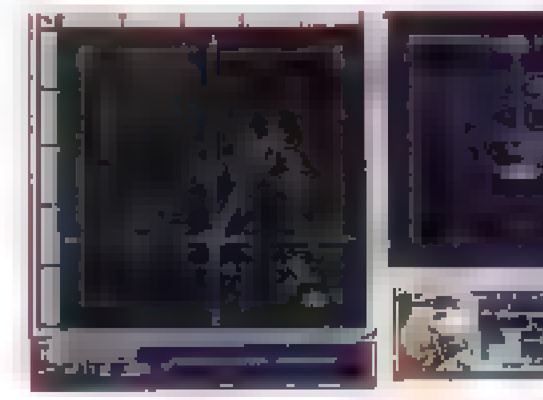




▲執行任務一景



▲遊戲中提供了各式機體讓您選擇

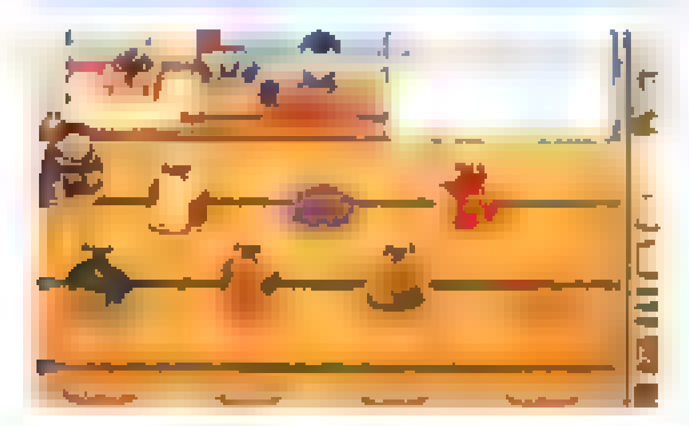


▲戰區88獨特的指令系統

98精品店

樂市の政

● 所須配備：NEC PC9801 VX以下 ● 音源：FM音源
● 滑鼠：專用 ● HDD：專用



▲這便是遊戲的主選單畫面

接著要為大家介紹的，是一款由ASCII所推出的戰國策略遊戲－樂市の政。其風格不僅有其獨到之處，而且畫面可愛逗趣。對玩膩了KOEI戰國系列的玩家而言，這倒是另一個不錯的選擇。

正如同遊戲的名字〝樂市の政〞一般，ASCII這一款策略遊戲的重點，乃是放在城市的建設上面。您不僅要開墾農田、開發經濟，還必須建造火消（消防隊），奉行所（警察局），甚至還要鋪設道路，建設港口等。而且這些建設成果都會確實顯示在城市外觀上，讓您能感受到自己城市的成長茁壯。

除了在城市上的建設外，樂市の政不論是外交、人事、或是戰鬥上都有其獨到之處。比方說其武將管理乃是採取階級制，而每一階級會有其專屬職務與工作，且經費分配上是採集中分配法。所以，在建設時您只要將武將分配好職位，再將經費撥入既可，而不用在每一回合都得下達大堆建設指令了。

對了，最後要提醒玩家一點：樂市の政是屬硬碟專用的遊戲。如果您98上沒硬碟的話，那可就殘念了。

▶戰鬥，這裡仍是樂市の政的最大特色

▼對敵軍發動合戰之畫面

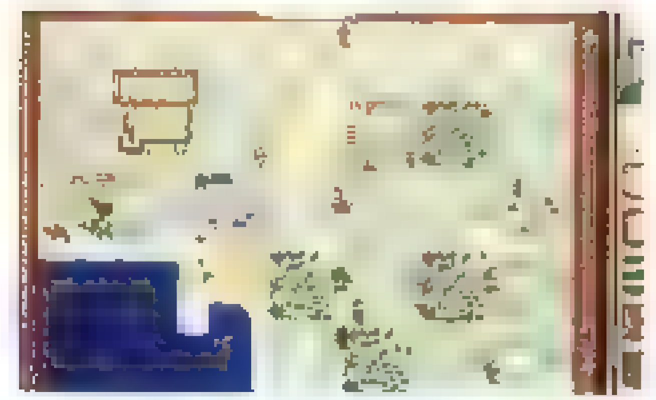




▲國家內政一覽表（夠複雜的吧！）



▲日本全國一覽



▲市街的開發畫面（還有路人哦！）



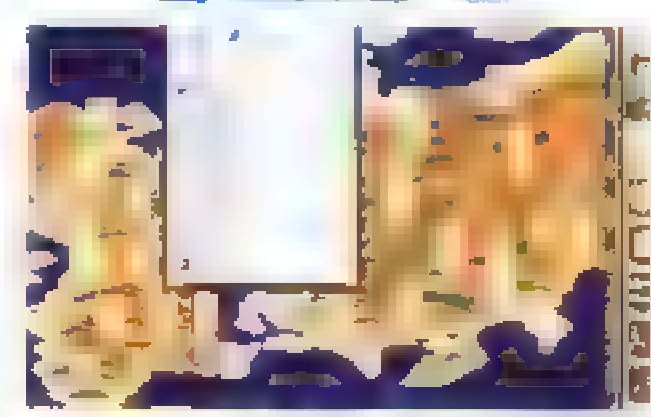
▲遊戲中採半俯角式作戰畫面



▲勝利！勝利！耶耶!!



▲開發港口一覽



▲統一天下，捨我其誰！



星の砂物語 3

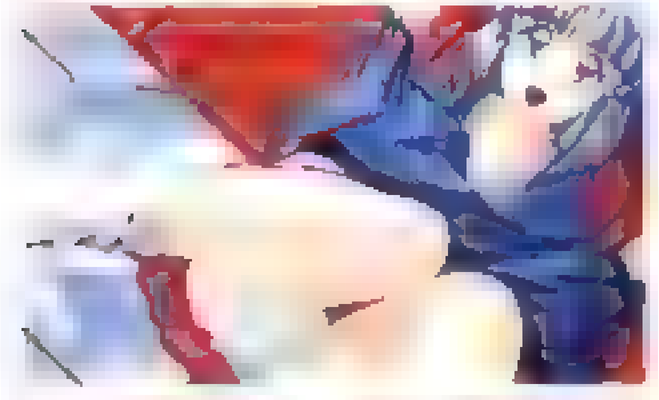
●所須配備：NEC PC9801 VM 以下 ●音源：FM/MIDI 音源 ●滑鼠 支援 ●HDD 專用



▼是誰那麼狠心在妳胸口留下這道傷的呢？



▲這可說是本遊戲男主角——程星也



▲清純可愛，她只是來展示新買的泳裝而已

相信對許多老玩家而言，"星の砂物語"可是個讓人印象深刻的名字呢。這款由 DO 所推出的 AVG 遊戲，不僅在美少女業界可算是元老級的遊戲（有五年歷史了），而且其二代在當年還曾以"大魄力"的 H 畫面，讓人為之噴飯而名噪一時呢！所以囉，站在老玩家立場的店長，怎能不將其拿出來介紹一番呢？

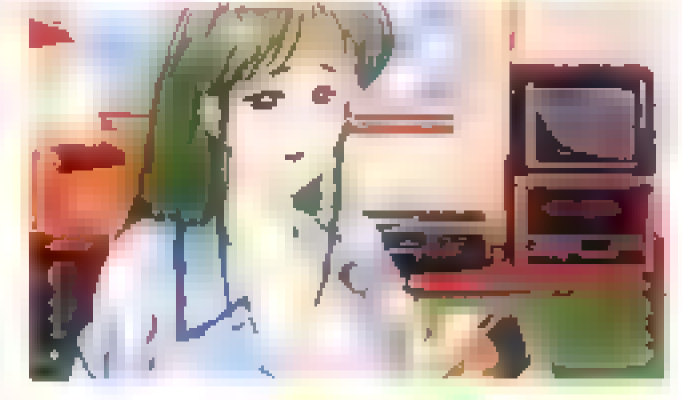
雖然前一代的主角有在遊戲開始時有露了一下臉，不過這次三代在劇情上可說和二代沒啥關連的。話說故事是從主角和其家教學生一家人到海島休閒區度假開始。隨著旅館客人暴斃事件的發生，因而爆發一連串的殺人陰謀與暴力事件。而主角的任務便是找出真正幕後兇手，以及玩遍島上的女人。

沒錯，您沒聽錯。由於劇情的重心是放在偵探情節上，所以在男女關係上可說是如卡通一般。不不，是比卡通還誇張。主角在島上幾乎是見一個就玩一個，毫無交際程序可言。而且過程還都是以極盡誇張的官感方式表現，真是讓人為之傾倒啊。

不過去除男女關係不說，星の砂物語 3 在劇情上還可說尚可啦！而且圖案美形度上也算是有一定水準了。



▲優美的遊戲背景





▲這算是寫生嗎？



▲嗚嗚！我從沒在 KTV 看過如此光景



▲賣力演出的招牌女孩



▲打個什麼顏色好呢？好好



▲別害羞，只是不巧，被刀抵著罷了

学園BOMBER

● 所須配備：NEC PC9801 VM 以下　● 音源：FM 音源
● 滑鼠：專用　● HDD：支援



▲遊戲主畫面（圖中人為主角大姊）



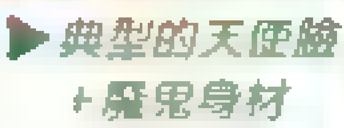
▲這學校的校服也實在太短了吧！

這是一款由 Active 所製作發行的制式美少女 AVG 遊戲。該遊戲並沒有什麼很特別的特色（所有才叫制式 AVG 遊戲啊），而且主角也只是個笨頭笨腦，甚至對女性有恐懼症的學生。或許和一般美少女遊戲比起來，平凡便是學園ボンバー的最大特色了吧。

在風格上，學園ボンバー乃是屬可愛類型：這類型的美少女遊戲的最大特色，便是女主角一定有雙不成比例的大眼睛，而且還有副不屬於那個年齡層的魔鬼身材。這點相信玩家們可以從附圖中獲得證實的喔！

不過學園ボンバー有一點倒是滿有特色的，那就是由於遊戲主角有女性恐懼症，所以在 H 畫面時，玩家必須在主角沒有昏倒前趕辦完該辦的事，不然會遭到 GAME OVER 的命運了（幸好遊戲會讓您從結束前一段重新開始）。

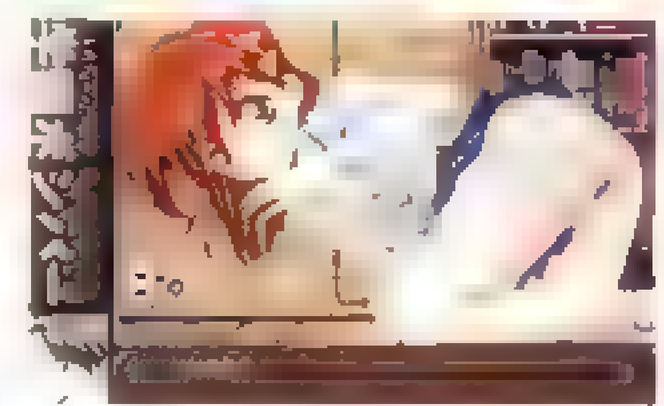
雖然說學園ボンバー只是款小品的 AVG 遊戲，不過 Active 還是為其製作了 9801， 9821 及 X68000， FMTOWNS 等四種不同電腦機型的版本。這真是讓人欽佩啊！

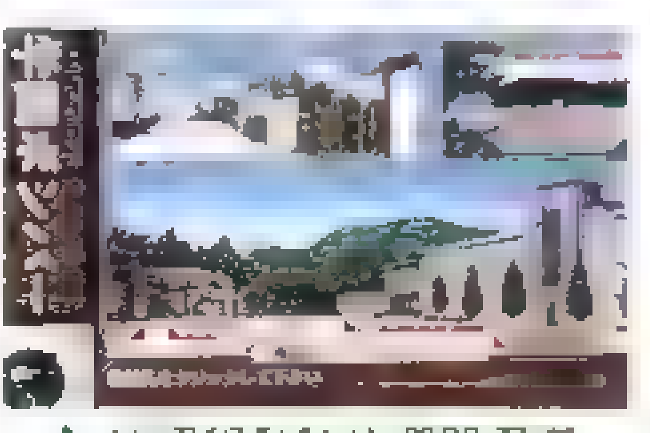


▶典型的天使臉+魔鬼身材

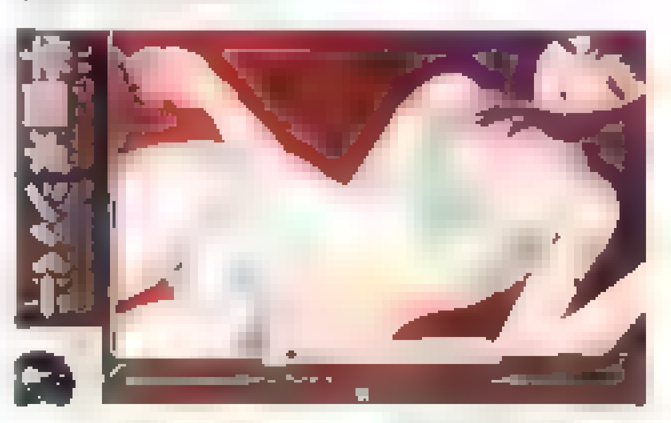


▼將螢幕上的話直譯便是—可以嗎？





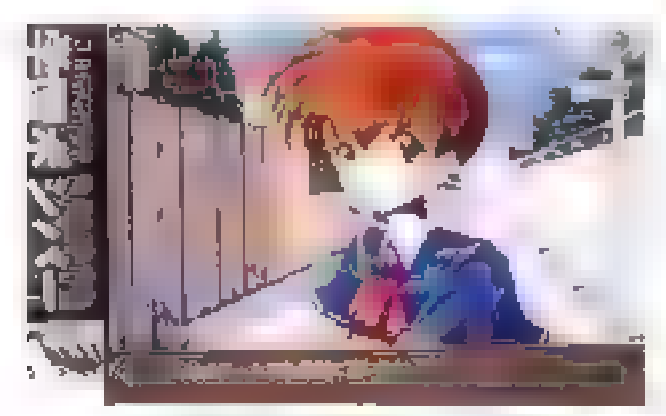
▲地圖移動時的選單畫面



▲遊戲的美型度可說是有不錯水準



▲遭了！鼻血流太多而 GAME OVER 了



▲這便是主角的女朋友



▲婷婷婷，快放開她呀



▲呼呼呼，終於搞定了

98精品店



●所須配備：NEC PC9801 ?? 以下 ●音源：FM 音源 ●滑鼠：支援 ●HDD：無

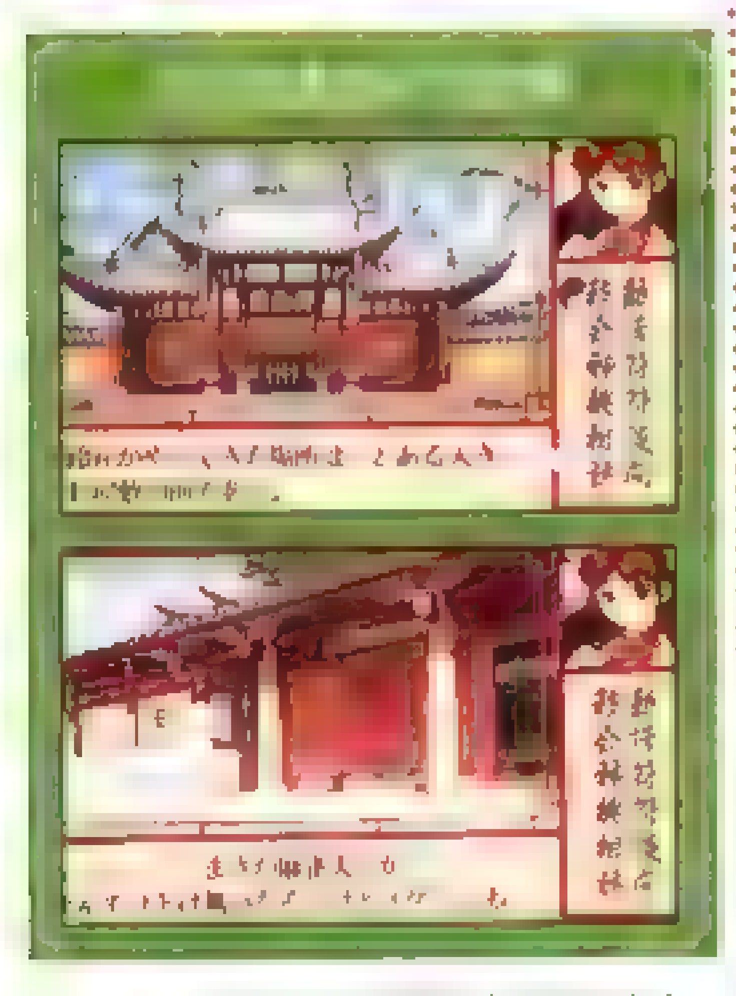
▶讓人為之傾倒的劇情介紹

▼地圖移動畫面





▲遊戲中加入了A.G式的對話畫面





▲把守關卡的大將

這次的經典回顧中所要爲大家介紹的遊戲，在推出的那個年代，不僅蟬聯排行榜久居不下，其獨特的美工風格甚至成爲日後美少女遊戲的一個標準典範。這遊戲便是由天津堂所設計發行的美少女麻將遊戲—天仙娘娘。

正如其名一般，天仙娘娘在故事及美術風格上有著濃厚的中國風味，這在當時可說是蠻獨特的一項特色。不過眞正讓其成爲一代名作的，還是在她那讓人差點暈倒的美少女圖形。在早期那種著色只有卡通式色塊塗色法的年代，天仙娘娘獨特的粉擦式著色法，着實將 16 色發揮到讓人不敢置信的地步。就如店長當年第一次看到其圖形一般—〝這是 16 色畫的？不可能吧！〞

除了美工上的驚異表現外，天仙娘娘在劇情上可也是毫不偷懶的。雖然只是個麻將遊戲，不過遊戲中仍是爲玩家安排了 AVG 式的冒險情節，讓玩家花花腦筋一步一步地挖出關鍵情節，而不只是單純的打打麻將而已。

就算是以今日的眼光來看，天仙娘娘依然是一款讓人爲之驚艷的美艷遊戲啊！您說不是嗎？



▲麻將對戰畫面



▲絕麗的中式畫面



98疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於 98 的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄

> 高雄郵政 28-34 號信箱
> 98 精品店
> GRX 店長收　即可

香港　陳讀者

：請問 EPSON 系列的電腦是否能同時裝配 5 25 和 3 5 吋的磁碟機呢？又 98 的磁碟機是否和 IBM PC 的磁碟機相容呢？

：一般來說， 98 電腦通常是制式裝配兩台 3 5 吋的磁碟機。不過你可以去買外接式的 5 25 吋磁碟機，將其直接裝在主機後的排槽既可使用。

至於 98 上的 5 25 吋磁碟機和 IBM PC 的 5 25 吋磁碟機是相容的。只要掛個驅動程式，便可讀到對方的磁碟資料。不過 3 5 吋的便要看機型來決定了。

新竹　ATARU

：請問店長，在玩〝戀姬〞時應該注意哪些狀況呢？我老是玩到不好的結局呢！

：嗯，戀姬可是一款難度滿高的遊戲喔！店長到現在都還玩不出所有結局呢！如果您想玩出好的結局，那可要留意：

(1)別花心，一次交往一個就好了，拒絕其他女孩的獻身。

(2)有時候意外的動作反而會有想像不到的好結果。

(3)回答女孩問題時小心些，別傷了她們的心。有時，適時的謊言是對雙方都好的。

北縣　郭讀者

：請問店長，美少女夢工廠三代在日本已經出了嗎？能不能請店長介紹一下呢？

：目前是乎只有次世代電視遊樂器上有聽到其三代的風聲而已耶。可能會先製作遊樂器版本，再發行後 98 版本吧。

嘻嘻，您放心好了。店長是絕對不會 PASS 過這個名 GAME 的啦。

加拿大　潘讀者

：請問店長，我玩同級生 2 時為什麼都沒音樂呢？又精品店能不能用網路來寄信啊？還有日本電腦為什麼要用 98 當名字呢？

：沒音樂？可是店長和店長的朋友們在玩時都有音樂耶！可能是音效卡相容性的問題吧？

不好意思，精品店目前沒有架設網路系統。不過是有在考慮啦。

至於日本電腦為什麼要以 98 當序號這倒不是店長所知道的了…或許日本人對數字有偏好吧…

北縣　王讀者

：請問，店長上幾期所介紹的將視窗轉成日文視窗的軟體，是不是只能用在英文視窗上呢？中文的行嗎？又我的音效卡玩 DOS/V 遊戲時無法發音呢。

：沒錯，沒錯，這個軟體的確只能在英文視窗上使用。無法在中文視窗上使用的。至於無法發音問題，可能是相容性吧。不好意思，店長沒這方面的經驗無法給您明確的答覆耶。

編輯後記

或許是日本遊戲玩多了吧！經常有人問我台灣目前自製遊戲的水準，和日本比起來怎麼樣？當然啦！我會首先要求他們別將遊樂器和電腦遊戲混為一談，因為兩種是不同環境的產物。

其實如果就技術層面來說的話，那台灣電腦遊戲的水平水準，可說足比日本電腦遊戲高得很多。 98 上很多遊戲都還是用 BASIC 寫的呢！就算以美工層面來說的話，店長也覺得除了人物設定上的水平差距較大外，在場景與造型上倒是還好啦！

劇情與創意，店長覺得這可說是國內遊戲最弱的環節了。在 98 上您經常可看到創新點子的遊戲，就算該遊戲之基本架構上是個 RPG ，也是個與眾不同的 RPG ；而國內的 RPG 卻沒一個能擺脫了勇者鬥惡龍或 AD&D 的影子。

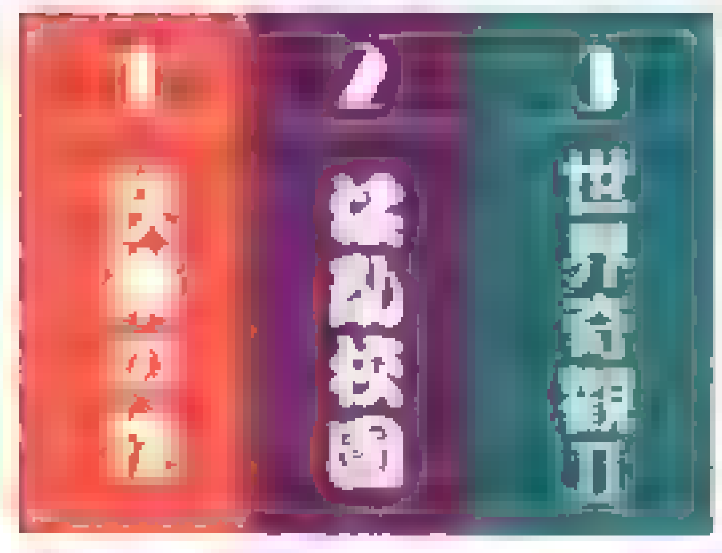
當然啦！這些年來國內自製遊戲的成長，是大家有目共睹的。希望大家能珍惜這份屬於我們的園地，也讓 GRX 在此再次謝謝大家對國產遊戲的支持與指教。

／GRX

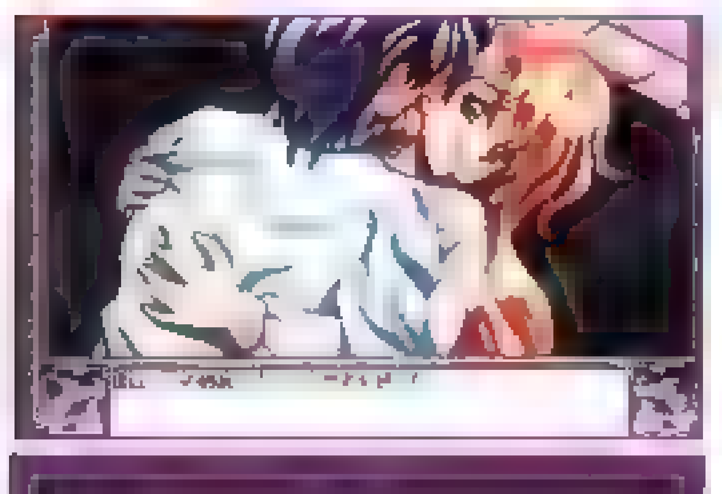


DOS/V八百屋

やおや









嗨！各位 DOS/V 柑仔店的顧客，大家好，暑假結束了，不知道你們有沒有等到自己心愛的遊戲呢？最近市面上滿坑滿谷的日本遊戲，對喜愛日本遊戲的玩家來說可真會讓人忙不過來呀！在看著琳瑯滿目、美不勝收的遊戲的同時，筆者也要提醒各位玩家看緊荷包，免得當了冤大頭，有一個好消息要告訴大家的，那就是，頗負盛名的日文遊戲同級生和其續集，已經確定要中文化，並且很可能在年底前上市，屆時大概又會出現一群抓著女人裙子的人了，還有一個壞消息就是，原先預定在光碟片 CG 館中跟大家見面的「精彩」畫面，由於代理商的反對只好作罷，筆[illegible]宣傳有什麼壞處，除非這個遊戲只有畫面能看？好了！不管那些，我們來看看這個月進了什麼貨，首先登場的是 SILK 的メビウス．ロイド淫亂校園，這個 H 級的遊戲就如其名，真的是非常地 H（整個 GAME 都是道地的…H），玩家要控制一下情緒才好，還有一個 H 級的遊戲快樂の掟一着い體驗篇，也是和校園有關的，看來日本的文部省（相當於我國的教育部）要費點心了，最後是筆者千辛萬苦才找到的「彈珠汽水」，啊！不是不是，天啊！越來越像柑仔店的頭家了！鄭[illegible]大航海時代Ⅱ爭雄的 ATLAS Ⅱ（暫譯：世界奇觀Ⅱ）。店裡每個月都會有讓您意想不到的東東，別忘了常來逛逛哦！

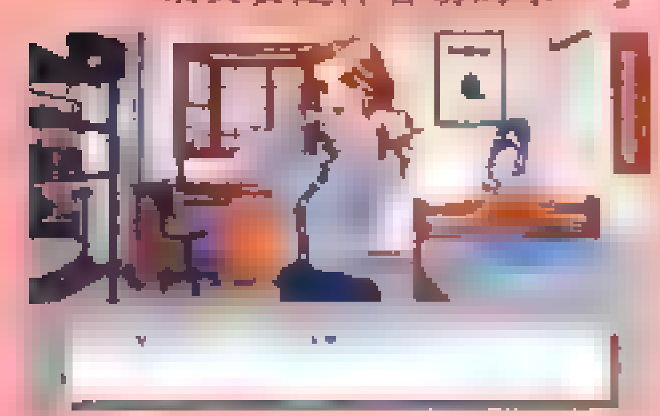
／OXL



快樂の掟

戲說從頭

「你快樂嗎？我很快樂，快樂其實是件容易的事…」



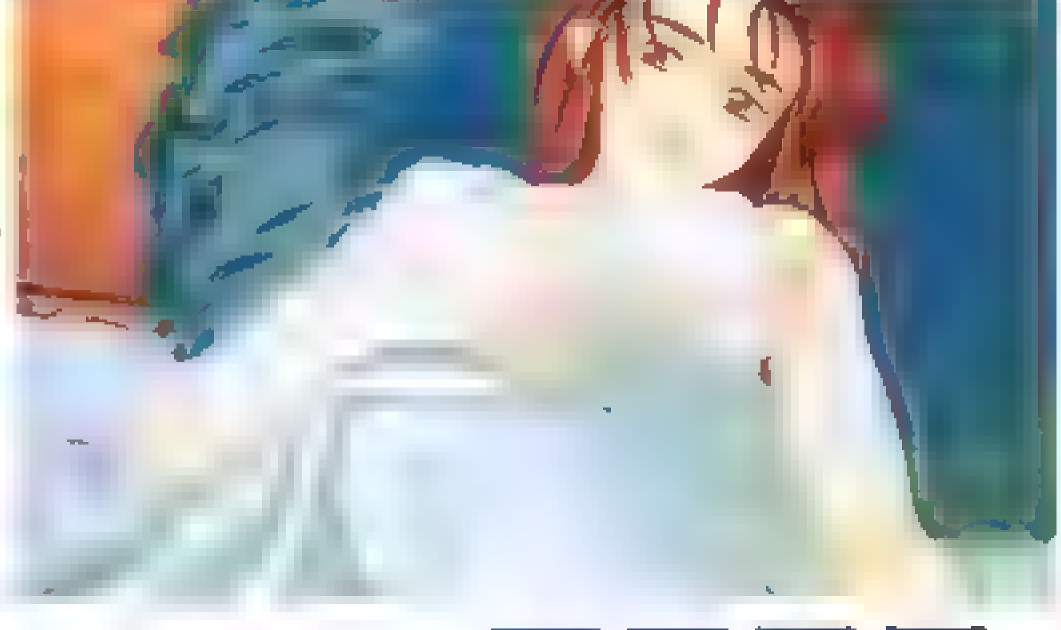
[illegible]

．只要每個月都到我們的店裡晃晃，保證你會很快樂的啦！怎麼會談到快樂的啊？當然是和遊戲有關嘛，要不然就會有只大刀劃過筆者的小腦袋瓜了，快樂の掟



清澀的滋味

蒼い体験篇（快樂之道青蘋果篇，就是有點青澀又有點甘甜的味道嘛！）是 MOONCHILD 製作的一個小品 H-GAME，遊戲敘述主角田島龍之介，在考上理想學府 T 大後，因緣際會地經友人介紹，到夏目家擔任家庭教師，在夏目家所發生的『愛情』體驗，當然，這也是一款相當刺激的限制級遊戲，嚴重考驗玩家坐懷不亂功力的 H-GAME。





感受徐娘的風韻—玲子



開啓人生快樂的泉源 夏目 望

秘密檔案

完成時間：約 1 小時 20 分（含所有對話）
CG 完成率：100％（以所見 CG 圖爲準）
CG 等級：B（就是圖形的表現嘛！）
音樂等級：B+（這個就不用解釋了吧？）
音效等級：D-（哈哈！）
H 發騷度：B+（當然是 H 的程度囉！）
人氣指標：B-（以出場人數評定）
出場人物：
田島 龍之介：T 大學生，遊戲主角
夏目 冴子：夏目家的主人
夏目 望：夏目家長女
夏目 綾：夏目家次女
玲子：夏目家鄰居，未亡人
福澤あずさ：望的同性戀人
由里香：綾的同班同學
景子：夏目家鄰居，新婚少婦



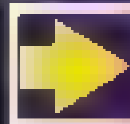


遊戲短評

遊戲的劇情和大多數的 H-GAME 一樣，並不是特別地引人注意，不過遊戲最後的部份反倒有點教育意味。沈迷在男歡女愛的主角，成績自然是一落千丈，在遊戲中也不時地提醒玩家，如果選擇放蕩的路，到最後仍不能懸崖勒馬，就只有成爲愛情的罪人，這個作法是不是適合喜歡 H-GAME 的玩家見仁見智，不過筆者覺得挺不錯的，如果玩家仔細想想青蘋果的意思就知道，那種愛情是不成熟的啦！哈哈！雖然遊戲有刻意描述角色的傾向，但是也都著眼於人物對於性愛的部份，像有紫羅蘭般妖豔花香的玲子、綻放出甜蜜青春氣息的夏目 望、熱情澎湃的由香里和扮演教育主角「正確觀念」（也不是很正確啦！）的景子，因爲這只是快樂の掟中的一個篇目，也許主角在醒悟之後會追求紅蘋果般的愛情吧？！（笑！）遊戲的配樂有一定的水準，在遊戲進行時會感覺到節奏的突然變化，讓玩家充份體會劇中人的心境。最後筆者有個感想，如果 H-GAME 可以走向擁有內涵的方向，有一天你也敢大聲說你喜歡玩 H-GAME，相信是很多玩家所樂於見到的，不是嗎？



淫亂學園



故事緣起

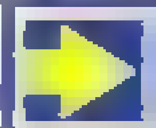
打開日本 H-GAME 史，今天要看的是—淫亂校園，光看這名字就夠刺激的了，且慢，待筆者來段說書…話說這很久很久以前（比阿〃灰〃還古早的年代啦），有對曠男怨女，其實應該是一男一女，從小是青梅竹馬，兩小無猜，更難得的是兩個人住的只有一牆之隔，感情自然是很好的啦！只不過女方有的只是手足之情，男方可就不這麼想了，所以在一次正式邀約女方失敗後，心中多有不甘，所以興起了報復之心，隔天就來個霸王硬上弓，並把她關在密室中，四天後這個名叫智奈的女孩被發現已經死了，死因是心肌衰竭…

若干年後，也就是玩家所扮演的主角谷山　眞，在放學回家的路上，因一時好奇而走入一家新開幕的錄影帶店，從而離奇地踏入這個詭異的故事中，你將和撒旦玩一場生死的賭博遊戲，時間是五天，代價是減短你一年的壽命，女人和生命，你會選擇那一個呢？



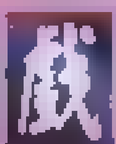
護士小姐—高田　望美





開溜大吉

雖然遊戲一開始就給你一個忠告，要你遵守下面的三個規則—①要把對方試視爲戀人，②不可以提及期限的事，③不可以碰別的女人，特別是第三點，可千萬別當個帶髮修行的素和尚（和尚有帶髮的嗎？），要不然你就虧大了，遊戲主角減少的壽命又不會算在你頭上，除非…遊戲受到詛咒！那又是另一個遊戲的情節了，遊戲一共有 11 個女生出場，麻煩的是隨時都和你在一起的女主角—橫山　智惠，雖然主角很喜歡她，可別怪筆者沒告訴你，一定要把握機會開溜去外面偷香，要不然你一定會後悔的！



遊戲短評

這是一個典型的 H GAME，在劇情上並沒有特別吸引人的地方，非常直線的劇情，也沒有撼人心弦的情節，使得遊戲可以很順利地在滑鼠左鍵和CTRL鍵的起落間完成，反倒是在描述煽情的部份著墨甚多，當然這也是 H GAME 的特色之一，另外比較吸引人的地方是遊戲的 CG 表現，圖形給人的感覺相當清新，然而超限制級的部份實在是太多了，所以也用了不少馬賽克處理，不知道是不是筆者的錯覺，好像 H GAME 的尺度越來越寬了，還是業者有意一試尺度的底限啊？不得而知！音樂的表現算是差強人意，以日本遊戲的音樂表現而言，實在有待加強，至於音效，還是停留在卓別林的時代，也許套句廣告詞兒玩家會熟悉些—「靜王」。



同父異母的妹妹—橫山智惠

秘密檔案

完成時間：約 1 小時 30 分（含所有對話）
CG　完成率：100%　（以所見 CG 圖爲準）
CG　等級　：B+　　音樂等級：B　　音效等級：D-
H　發騷度：A　　人氣指標：B
出場角色：
①學生會會長—天堂　信彥　②女主角—橫山　智惠
③學生會副會長—湯川　曉美　④學生會秘書—的井川　久美
⑤化學老師—多摩川　由紀子　⑥國文老師—原田　さやか
⑦歷史老師—浦和　めぐ　⑧護士小姐—高田　望美
⑨學生—今井　芽衣、葉月　ありさ、細野　結、深見　梨沙
⑩男主角—谷山　眞



DOS/V八百屋

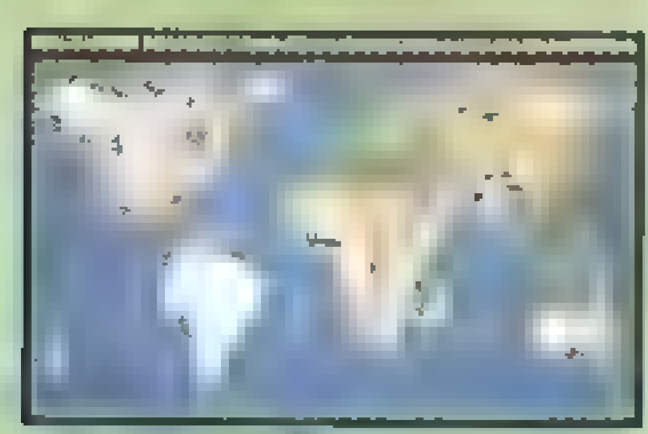
世界奇觀Ⅱ



為什麼老是喜歡把好東西擺在最後面呢？想一想其實也有道理的，這樣的話才會讓客人從店頭走到店尾都有新鮮感嘛！特別是今次的二鍋頭（去問問喜歡喝酒的人一定知道），可是有十足的勁頭哦！可別怪筆者沒先告訴你，最好是在連續假期前才來玩它，要不然你大概得每天戴副眼鏡遮住發黑的眼圈，不信的話繼續看下去就知道了。



揚帆出發



世界地圖

故事背景

玩過鐵路A計劃（ ATRAIN ）系列的玩家對ARTDINK這家公司應該不陌生，ATLAS Ⅱ（暫譯：世界奇觀Ⅱ，以下簡稱世Ⅱ）在ARTDINK的手中自然也有相當的企圖心，世Ⅱ的背景是18 世紀的航海時代，簡而言之就是一部相當完整的航海史略，玩家在遊戲中所扮演的是商人與冒險家的雙重角色，除了遊戲開始時的5百萬圓，其它的經費就要靠玩家自己擬定航線，在各個城市、港口建立新的據點，了解城市所需要的貨物，從航運中牟取利益，使你的冒險能夠順利地進行，當然，當你開始冒險之旅，也就意味著新的城市的發現，



目前的世界資訊

因此開發新的航線是必須的，因為隨著遊戲的進行，各城市的所需也會有所改變，原本獲利極豐的航線，很可能會變成一個燙手山芋也說不定，整個遊戲的廣度



哇！是火龍耶！

極大，對於喜愛探索新奇事物的玩家可得仔細瞧瞧了！

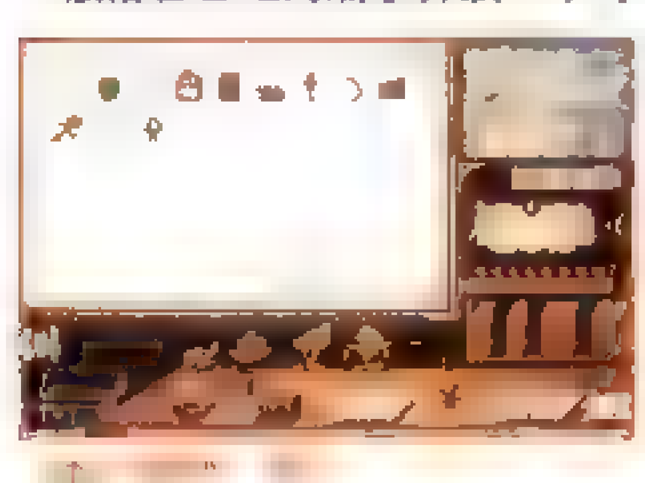


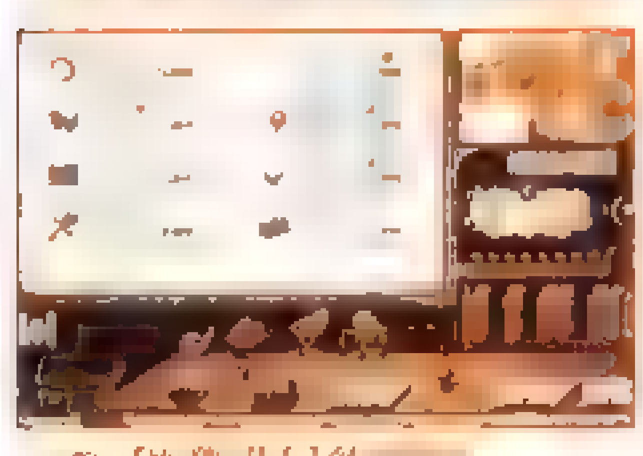
在世Ⅱ中，除了原先地圖上所顯示的部份之外，還有極多的地方是不為人知的，為了要探索新大陸，玩家必須組成探險隊，或者為了你的貿易航線增加新的生力軍，你可以在城市中問問那些路人，他們會告訴你，這城市需要什麼、那個地方有人材、誰擁有什麼寶物，或者是招來一個白眼，如果你看到那兒有人材的話，千萬別遲疑，快點從你的書架上把城市（ city ）那本書給拿下來，好好地找一下，然後飛奔



該城找到他，找到人之後要記得打開那本用人（ person ）的書，把他給網羅進來，如此一來你

的實力才會日益成長茁壯。遊戲中包含了百種以上的不同的貨物，種類之繁多眞是令人嘆爲觀止，如果你仔細看看的話，還可以學到不少物品的日文單字，更會發現世 2 在交易貨物的完整度上和大航海時代Ⅱ不相上下哦！而且世 2 中有不少的景觀以及寶物，散落在各地的廟宇神殿，平時





琳瑯滿目的

你可能無緣一見，但是在這裡，你可以仔細地端詳一下，看看雅典娜神殿的外觀，更可以瀏覽你的珍藏，前提是你必須把它們放進你的藏寶庫裡，如果你不想親自出馬去找那些個寶物，也可以透過商人，高價將它們買回來，不過，那就少了一份樂趣了，您說是嗎？你的任務呢，就是好好地探索整個世界，把全世界的奇珍異寶都收錄到你的典藏中，到世界各地去看看有什麼新奇的事物，你會發現連黃巾賊都出現在不合時代的中國呢！



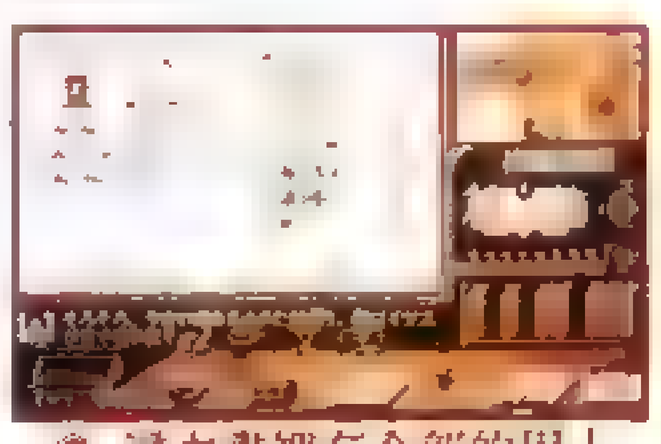
絲竹鎬帛

有人說世Ⅱ最出色的地方是它的音樂，筆者也可以大膽地告訴各位玩家，世Ⅱ的音樂是所有筆者接觸過的 DOS/V 遊戲中，



詳實的城港資料

音樂表現最好的一個，很不幸的是它是早期的遊戲，所以只支援了 Roland 系列早期的音源器（T32），不知道玩家有沒有這個福氣聽得到，如果你有 GUS 的話，筆者要恭喜你，試試它的模擬功能，沒浴在絲竹之音、錦帛之樂中的感覺是一種享受，行雲流水的舒暢、踏向未來的冒險，該有的是猗儷不缺，可惜的是樂曲的數目太少，讓人有意猶未盡的恨憾啊！



這本書裡有全部的用人資料

秘密檔案

完成時間．50 小時以上
遊戲完成率．100%
（以探索完成計）
CG　等級：B+
音樂等級：A+
音效等級：D-
人氣指標：A+

遊戲短評

又到了遊戲短評的時間了，到這裡也差不多該關起大門了，不過還是得讓大家有個頭緒，世Ⅱ在整個的遊戲過程中始終讓筆者感到意外和刺激，你可能爲了你的航線營運狀況而手忙腳亂，或者爲了你的探險隊員傳回來的訊息而到處奔波，等你靜下心來，想好好地坐在躺椅上休息一下的時候，你會感嘆歲月不饒人，它是第一個讓筆者覺得生命是如此短暫的遊戲，當你把探險的棒子移交給下一代的時候，相信你也會有所感慨，看著付出的遺產稅—你一生的血汗，會不會有點心疼呢？除了處處充滿著新鮮之外，對筆者這麼一個懶惰成性的人，遊戲所提供的二十多本書，自動地記錄了所有發生過的事，也等於爲玩家寫下了你在遊戲中的回憶錄，一生中所走過的路，每一本書都代表著成果，實在是相當令人激賞的作法，當你完成了整個世界的冒險，還可以嘗試將你的世界地圖從印表機上列印出來，貼在書房裡，作爲一個完成遊戲的犒賞，慰勞一下你長時間爲探險而付出的心血，也可能是一種享受吧！因爲它的音樂相當地不錯，聽著聽著，或許你會睡著了也說不定，當你睜開眼睛時，不知不覺的，天已經亮了，盡情地享受一個好遊戲所帶給你的樂趣，或者是沈迷其中，不管怎麼樣，世Ⅱ絕對值得你期待，期待它會以中文版的方式和大家見面吧！



到獅子神殿看看去吧！



亞洲套裝軟體系列

萬用寶典  公司寶典

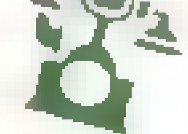


以「最先進」的FOR WINDOWS版專業技術
以「最精緻」選項畫面
以「最快速」操作功能
以「最便利」管理效率
是前衛的經典之作，破天荒的科技極品



☆名片管理
☆行事曆管理
☆圖書管理
☆訊息欄管理
☆國內外航空訂票電話
☆日記本管理
☆家族表管理
☆收支帳本管理
☆城市機場英文簡稱
☆信用卡管理
☆駕照管理
☆掛號證管理
☆行照管理
☆台北市計程車服務電話
☆姓名店名字劃吉凶
☆健康咨詢與一般急救
☆百歲年齡對照表
☆支票管理
☆銀行儲蓄管理
☆餐廳介紹
☆留言板
☆台灣旅遊資訊
☆地形圖
☆信用卡消費
☆飛機起航表
☆飛機抵達表
☆音樂盒管理
☆提款卡管理
☆VIP卡管理
☆換算表
☆捍衛午夜遊戲
☆紀念日管理
☆列車時刻表
☆團體資料管理
☆血型篇
☆星座篇
☆八字論命
☆常用題辭
☆生肖命運

萬用寶典特價



1.名片管理
2.行事曆管理
3.會議管理
4.員工卡管理
5 薪資管理
6.收支帳本管理
7 訊息欄管理
8.傳真資料管理
9.圖書管理
10.系統功能

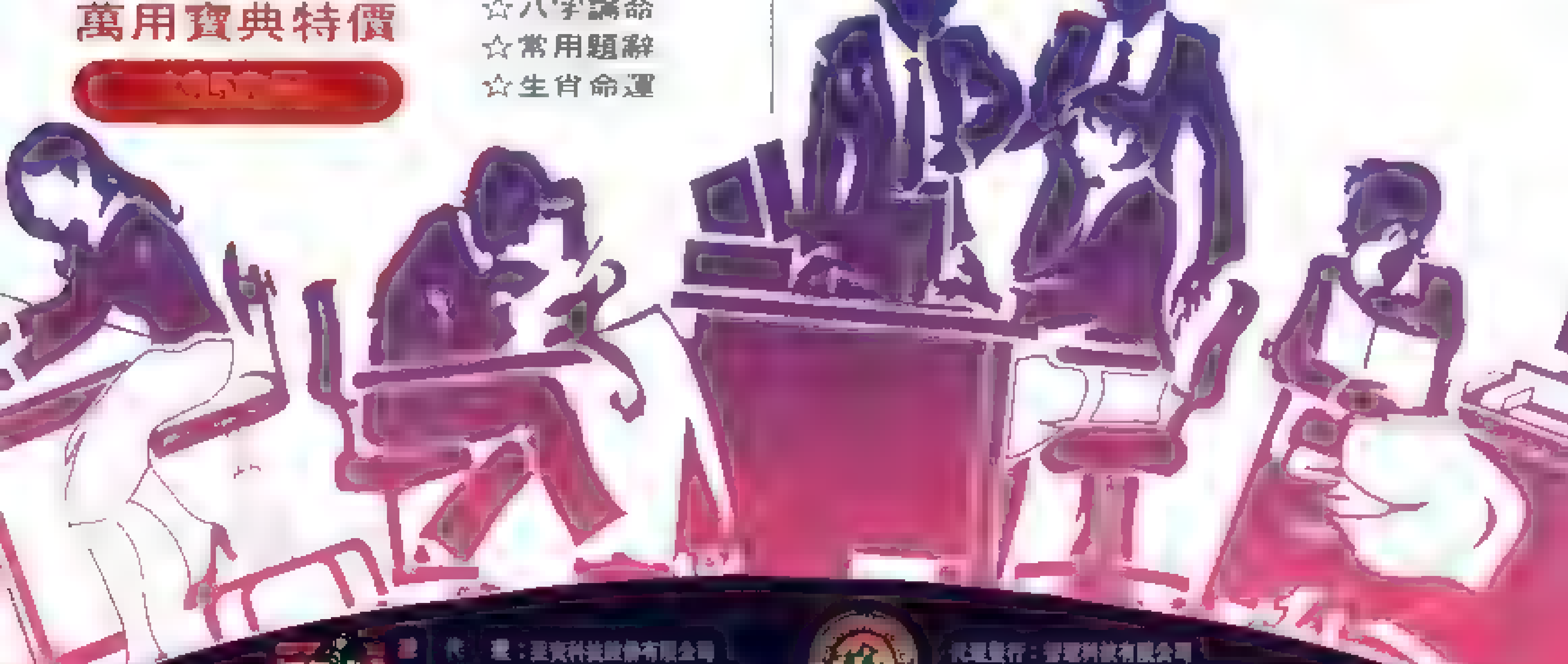
公司寶典特價



產品特色

1.超強查詢檢索功能
2.顯示正確的總筆數
3.視窗畫面任意搬移
4.資料瀏覽方便查詢
5.多組群庫新增取用
6.文書編輯自由發揮
7.最方便的操作指引
8 靈活欄位排序功能





亞洲套裝軟體系列

整合版

倉管高手

- 產品資料管理
- 庫存金額統計
- 安全存量統計
- 盤點資料管理
- 收料資料管理
- 發料資料管理
- 期間收發明細
- 類別收發明細
- 產品收發明細
- 部門收發明細
- 類別收發統計
- 產品收發統計
- 部門收發統計

迅速精確掌握庫存情報
靈活有效控制庫存量
將締造出一個收發完善的實倉

電腦化管理的作業體系

- 讓「每件產品」條理分明
- 讓「產品數量」準確無誤
- 讓「收發流程」井然有序

●適用對象：
公司行號、工廠及倉管人員。

定價：3880元

製作研發 亞資科技股份有限公司
服務專線 (07)3848088轉228,229
傳真 (07)3853423



代理發行 智冠科技有限公司
地址 高市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂購專線 (07)3848088轉250,251
(04)3118774 (02)7889188

購買辦法：
1. 請就近軟體世界經銷點購買
2. 可利用郵政劃撥
劃撥帳戶 亞資科技股份有限公司收

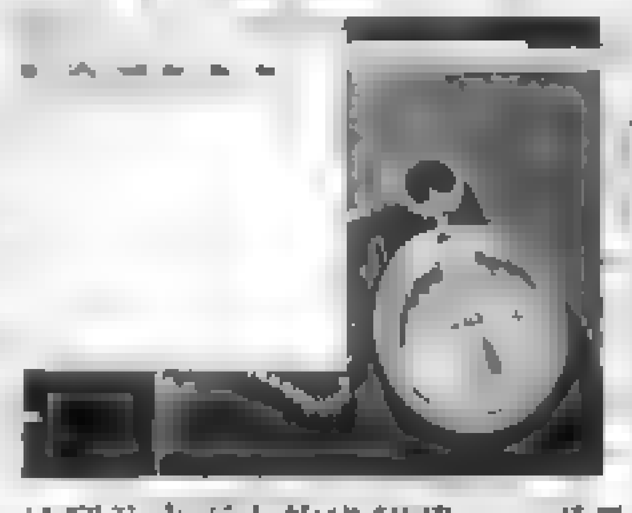
Windows 95 全球最大的「遊戲」

在上一篇的談談 OS/2 Warp 中文版中，我們談到了 IBM 的 OS/2 Warp，若是 Windows 及 DOS 下的軟體相容度不是那麼重要的話，那 WARP 確實是一套相當不錯的三十二位元作業系統，它不用很好的硬體配備，執行效率也不差。不過放眼望去大部份的個人、公司行號仍然是以使用 Windows 及 DOS 下的軟體為主，軟體公司也是以發展 Windows 應用軟體為主力，因此目前想要一般大多數使用者們從十六位元的系統轉換到三十二位元的系統上與還有『相容度』的確是一個必須考量的問題，同時還要考慮軟體生產商所要支援那套作業系統的意願。

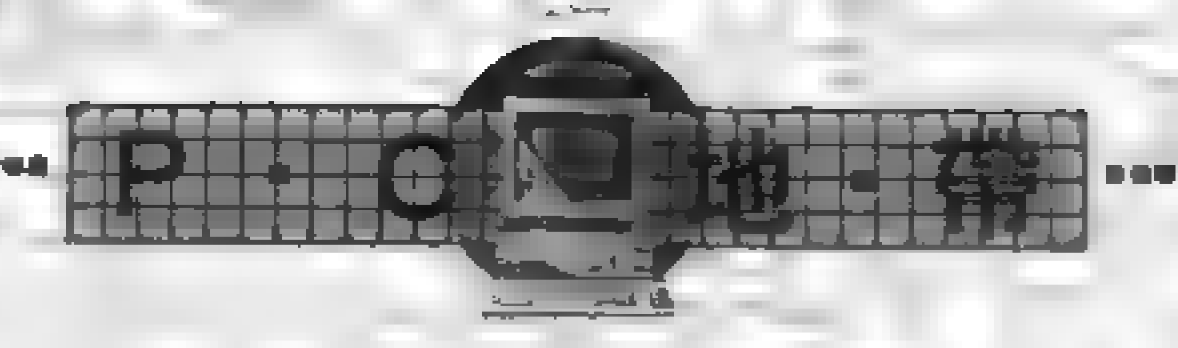
由於微軟早就在 Windows 95 還為完全成型時就拼命的為它造勢，加上 Windows v3.1 在全球的佔有率，使得眾人期盼地以為 Windows 95 就是下一步唯一的升級之路，眾人對 Windows 95 的期待已經到了前所未有的地步，這種榮耀是從來沒有一套電腦軟體所能夠擁有的。從來沒有一套軟體尚未完全正式推出就已經有使用手冊、技術手冊先行在市面上，全球百萬以上的人曾經各種辦法取得 Windows 95 的測試版來體驗，軟體、硬體業者也爭相支援 Windows 95，好像沒有搭上 Windows 95 的熱潮，就跟落伍了一樣。報章雜誌、電視媒體、和個人電腦有扯上一點關係的人無不對 Windows 95 多了一些關愛的眼神，即使是外行人也對 Windows 95 也有著極大的興趣，有一個笑話是這樣的：一個報社的記者在 Windows 95 的記者會上，問比爾蓋茲（微軟的總裁）說：「請問 Windows 95和 Windows94 有什麼不同？」。即使在台灣也是有這種狀況發生，Windows95 的書只要是有售電腦圖書的書店一定可以看到，而且在正式版本尚未出現之前，竟然還有一系列的『95 寶典』出售，雖然這些無論是國產或是翻譯的書還是不乏佳作出現，不過絕大部份仍是濫竽充數，想趁這股熱潮撈點錢而已（比如說：筆者這篇拙作也是這股熱潮下的產品）。所以筆者和一些朋友在開玩笑時，就戲稱 Windows 95 截至目前為止還只是一個玩具而已，每個人都想碰一碰、玩一玩，但是辦正事時還是會回頭用 Windows v3.1，所以這不就符合本文的標題，那微軟不就是全球最大『遊戲』製造商了嗎？

95 這一次所強調的是比 Windows v3.1 更加好操作、更好的執行效率、隨插即用及改良過的介面，當然還有最重要和原來軟體的相容性。同時 Windows 95 也考慮到電腦遊戲的未來在其上的發展，所以我們現在來好好瞧瞧「Windows95」，研究研究它和 Windows v3.1 有什麼不同，造成這麼多人的期待。我們先來簡單看看 95 所強調的特色吧！它強調著易於使用、更加視覺化物件化、高效率、支援網路及連接的能力、支援通訊及傳送訊息的功能、隨插即用、支援長檔名、對過去的硬體軟體相容性、與穩定的系統、更好的多媒體平台及更適合電腦遊戲發展的平台。

易於使用、更加視覺化物件化



Windows95 和 3.1 最大最大的不同大概就是使用界面吧！使用界面的大幅翻新，讓以前的程式管理員、檔案管理員全部消失不見了，取而代之的是畫面下方的工具列及桌面上的幾個圖示。工具列上有一個開始的按鈕，原來程式管理員的功能幾乎全部移到這裡來了，這裡就是執行程式的地方，同時這裡也可以設定許多 95 的狀態，在此你也可以找到詳細的說明文件，還可以直接開啟前幾次曾使用過的文件，桌面上有一個叫『我的電腦』的圖示，從這裡你可以直接看到你的硬碟中、光碟中或網路的磁碟機中有哪些檔案，比如說你在光碟機中看到一個 AVI 動畫檔，直接在上面用滑鼠點兩下就可以觀看了，95 會自己執行相關的應用程式，不勞您動手先執行程式。這有點像原來檔案管理員的『關連』，不過更加徹底，95 把所有的檔案都看成一個個的文件，而且我們可以從文件的圖示直接就可以看出這是一個圖形檔、音樂檔、文件檔等，加上這一次不再有 8.3 的檔名限制，我們可以把檔名取成有意義的句子，然後直接從檔案的檔名瞭解這檔案所包含的內容。比如說：我可以把「Windows 95－全球最大發行量的『遊戲』」當成本文的檔名。如果你想要刪除某個檔案或是資料夾，你只要把那個檔案或資料夾用滑鼠拉到『資源回收筒』去就可以刪除了，這種類似麥金塔電腦的設計，比較符合一般人平時處理事情的概念，使得一般人對電腦的應用



更加方便了。

隨插即用

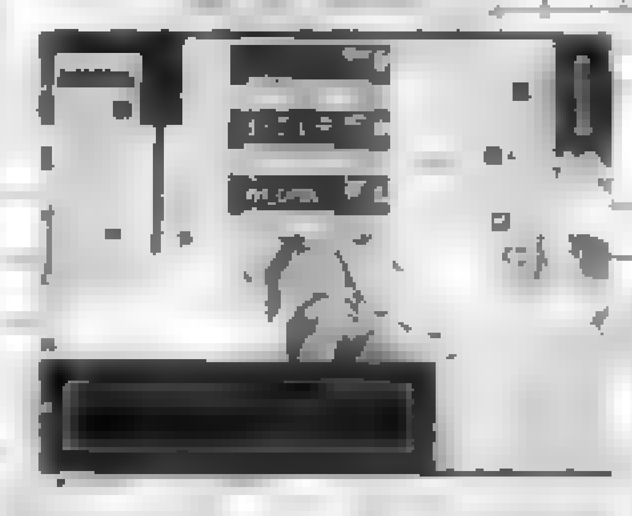
你能想像讓一個電腦新手在一部電腦同時安裝音效卡、光碟機、SCSI 卡、網路卡的困難度嗎？首先他必須要先瞭解什麼是 DMA、IRQ、PORT，接著他還要知道這些週邊硬體本身所佔的 DMA、IRQ，弄懂之後才能夠開始辛苦的安裝這些卡。要是以後又要裝上哪些卡，他還要考慮到硬體間有沒有相衝的問題。Windows95 包含了隨插即用的技術，它對硬體的組態可以由作業系統本身去調配，除了硬體本身特別爲 Windows95 的隨插即用設計之外，在這之前所出現的硬體仍舊可以透過系統的調配，避免達到使硬體和平共存避免相衝突，筆者在安裝 95 時系統都能自動偵測且自動組態，完全不需筆者動手。而且 95 中還有一個裝置管理員，負責管理調配這些硬體，使用者可以從這裡得到所有的硬體組態，並可自行設定其他組態。Windows95 隨插即用所具備的優點大致是使用者不必知道隨插即用內部如何運作，他只要將裝置插上去之後就能夠使用了。使用者不用再因爲配置硬體而大傷腦筋。

對過去軟硬體所具有的相容性



相容性一直都是這些新一代作業系統所注重的問題，它代表一般使用者不必爲了換新的作業系統，而再花掉大把的銀子去購買新的硬體及軟體。Windows95 在硬體支援方面作得相當好，幾乎舊的硬體都可支援到。因爲即使你所有的硬體並不在 95 的支援名單之列，仍然可以使用以前十六位元 DOS 下的驅動程式，系統仍然承認只是有些無法享受到新作業系統所帶來的優點，和作業系統搭配上當然沒有那麼好。比如說音效卡、光碟機若不是由主流廠商所推出的就會常常遇到這種問題，比如說光碟機自動播放的功能就有可能失效。不過這種作法使得這些硬體不會因此閒在那邊，假若你是使用 OS/2 Warp 就得保佑原硬體廠商會推出驅動程式了，否則那硬體根本動不了。應用軟體的相容性方面，95 宣稱能相容原來的 Windows 軟體及大部份的 DOS 軟體，並且就算和有和 95 不相容的 DOS 軟體，也可以選擇由原來的 DOS 開機執行。相容性就是大部份的人考慮的原因，這也是 OS/2 Warp 這麼優秀的作業系統無法佔下大多數市場的原因，不過由於考慮到相容性的問題所以反而會導致系統不穩定的狀況產生，當以前的十六位元驅動程式和軟體跟現在三十二位元的驅動程式及軟體同時存在時，以前一些設計不良的軟體、驅動程式就會干擾系統運作而導致當機，所以才有人批評 95 穩定性，因爲還是會一個程式的當掉，使得整個系統當掉。

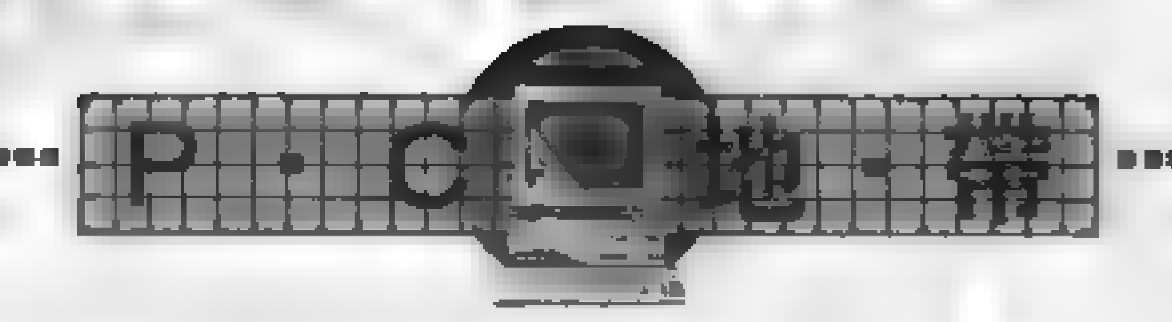
支援網路連接及通訊功能的增強

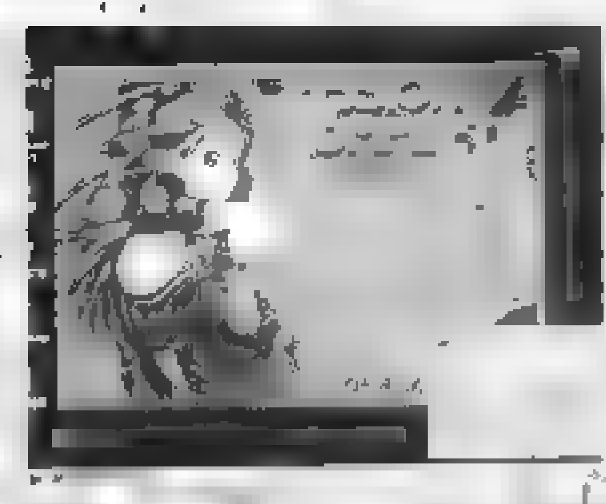


Windows 以前在通訊網路這方面十分可憐，那舊 Windows 中只有一個終端機了點綴通訊功能。不過現在由於 Internet 及線上服務的崛起還有人們對網路的注重，所以微軟對於通訊網路的支援也包含在 Windows95 中，在網路方面有支援 IPX/SPX、SNMP、DMI 和 TCP/IP 等工業連接標準，支援 PPP、SLIP（上過 Internet 的人一定聽過這兩種遠端連接的方法）。在 Windows 95 下使用者能很輕易地和一些網路系統相連，甚至只要利用 Windows 95 就可以簡單爲家中兩三部電腦建立一個小型家庭網路。95 本身的內建功能可以讓你很容易的利用你的網路卡或數據機和 Internet 搭上線，藉由內建 Winsock 的界面，你可以使用像是 Netscape、Mosaic 等各式各樣支援 Winsock 的軟體，而且 95 本身也含有 telnet、ftp 的工具可以使用，當然電子郵件（E-mail）的收發是少不了的。95 裡面還包含了 Microsoft NETWORK 的連線軟體，經由微軟網路使用者可以進行線上註冊、技術支援、程式更新等服務。Win95 同時也加上了以前所沒有的 FAX 軟體，利用電腦自動收發 FAX 除了容易管理之外，也節省了紙張的浪費，Windows 總算有個像樣的通訊能力了。

更好的多媒體及遊戲平台

Windows v3.1 會這麼流行和它有多媒體能力的關係相當大，可惜它並不是一個優良的遊戲發展平台，在 Windows v3.1 上發展遊戲不但不會比較容易，反而綁手綁腳、處處受限制。雖然後來微軟推出了 WinG 讓遊戲發展者使用，不過仍未達遊戲公司所要的速度。所以目前在 Windows 上的絕大





部份都屬於靜態圖像或動作較少的遊戲，從來就沒見過有什麼模擬空戰、賽車或是動作遊戲在這上面出現。微軟察覺到若它想讓 95 隨處可見，最好別忽略遊戲業界的需求，讓 95 成為一個優良的遊戲發展平台，以免大家為玩遊戲而再切回原來的 DOS。微軟所提供的 GAME SDK 讓遊戲業者在 95 上發展遊戲更有效率，更容易，讓他們將精神放在遊戲內容而不是控制硬體方面。加上微軟取得 Reality Labs 3D 繪圖函式庫讓製作 3D 遊戲的公司更方便。透過這些 API（應用程式界面）使得在 95 上的遊戲能和 DOS 下的效率一樣甚至更好！

以上這些就是 Windows 95 的一些特性。現在的 Windows 95 說穿了還是一套 DOS 加上一個三十二位元的圖形介面，怎麼說呢？當筆者在安裝完 95 之後，因為習慣使用 4DOS，所以就在 CONFIG.SYS 中加了一行 4DOS 的 SHELL，想不到開完機之後竟然停在文字頁的狀態，筆者需要鍵入「W-I-N」之後，才算進入了 Windows 95。微軟之所以要這樣做的原因前面已經說過，完全是因為相容性的問題，其實它已經可以不需要 config.sys、autoexec.bat 以及以來 Windows 軟體所需要的 INI 檔，這些東西都已經被 95 整合在一起了。透過「登錄」95 把原來 INI 的資訊整合在同一個地方，加上資訊以樹狀結構表示使得管理起來更加方便。有些使用磁碟壓縮程式的使用者一定會懷疑 Windows95 是否支援磁碟壓縮程式，若是你使用微軟的 DoubleSpace、DriveSpace 或是 Stacker 4.0 以後的話，那恭喜你，這些都可以在 Windows 95 中正常運作不用另外掛驅動程式系統會自行驅動這些磁碟壓縮程式，而且 95 本身也附有新版三十二位元的 DriveSpace，而微軟所出的另一套 Microsoft Plus! 更有 DriveSpace3 能有更強的功能、更好的壓縮比。

不管怎麼說，最重要的還是要有真正支援 95 的程式出現，才能真正發揮真正 95 的能力，很多軟體公司早在 Windows 95 正式推出前就已做好了準備，只要 95 一推出這些軟體立刻傾巢而出，像是微軟本身的 Microsoft Plus!、Office 系列，以功能強大的磁碟工具聞名的 Norton 等，業界無不卯足了勁為 Windows 95 做支援，而且相信再過不久也會有真正為 95 隨插即用設計的硬體出現，這一次，應該也算是電腦史上的另一次革命了吧！

筆者現在提供一些這些使用期間的一些心得給讀者們作為參考：

① 善用滑鼠的右鍵

以往在使用 Windows v3.1 時，滑鼠右鍵幾乎沒有用處，而現在幾乎處處可用，你可以在桌面按下右鍵修改解析度、桌面設定等，也可以文件上按下右鍵進行修改屬性、刪除、複製等動作，一開始你也許會不習慣，不過當你熟悉之後會覺得相當好用。

② 捷徑的使用

可以利用「捷徑」的功能把常用的程式擺在桌面上以便能迅速的執行，它可以是 Word、Photo Shop 或是你常連線的某個 Internet 位址，捷徑只是一個指向程式的一個小檔案，當你刪除捷徑並不會刪除掉原來那個程式。

③ 複製和剪下

以前大家在編輯文件時最常使用剪下、貼上等功能，現在也可以把這觀念套在檔案上了，由於 95 把每個檔案都看成一個文件，因此你可以在這個目錄剪下幾個檔案，然後用貼上在另一個目錄或磁碟機，這就成了移動（也就是 DOS move 的指令），那複製＋貼上就是拷貝了。

④ 執行 DOS 程式時

當你開一個 DOS 視窗時，你可以利用內容去修改 DOS 的資源分配，你可以依據要用的 DOS 程式而做各式不同的 DOS 執行視窗，你可以防止 DOS 程式檢查 Windows 的存在，甚至也可以脫離整個 95 的圖形界面回到真正的文字界面。

⑤ 熱鍵

以前常用的熱鍵設定（Hot-Key）仍然存在，比如說 Ctrl＋C 表複製、Ctrl＋X 表剪下、Ctrl＋V 表貼上等，Ctrl＋ESC 現在則改成啟動「開始」選單，而不是以前的工作切換，如果有某個程式當掉了，你可按一次 Ctrl ＋ Alt ＋ Del 叫出一個類似以前工作切換的視窗，把當掉的程式關掉，記住只能按一次，太多次就會變成暖開機了。

總體來說 Windows 總算多了許多其他作業系統已有的東西，而且它自己也還有新增別人所沒有的功能，這些功能就靠你自己去發掘了，花個一兩個小時的獨自摸索，相信你不但能從中獲得樂趣，也能熟悉 Windows 95 的操作，微軟的新的作業系統－Windows 95 好好享用吧！

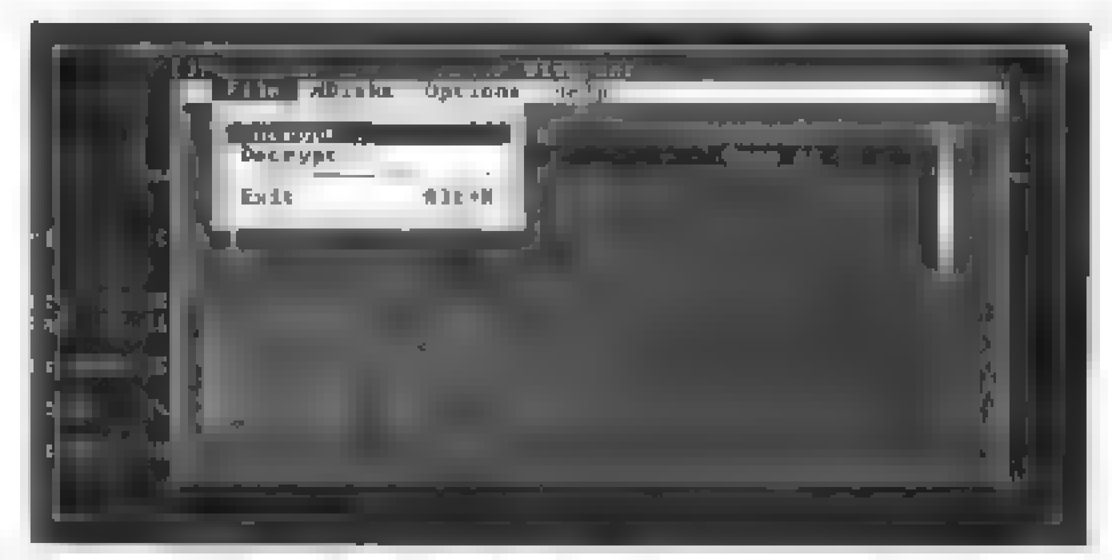
俞伯翰

個人電腦資料保全實作
—— DISKREET.EXE

● Gorden.P

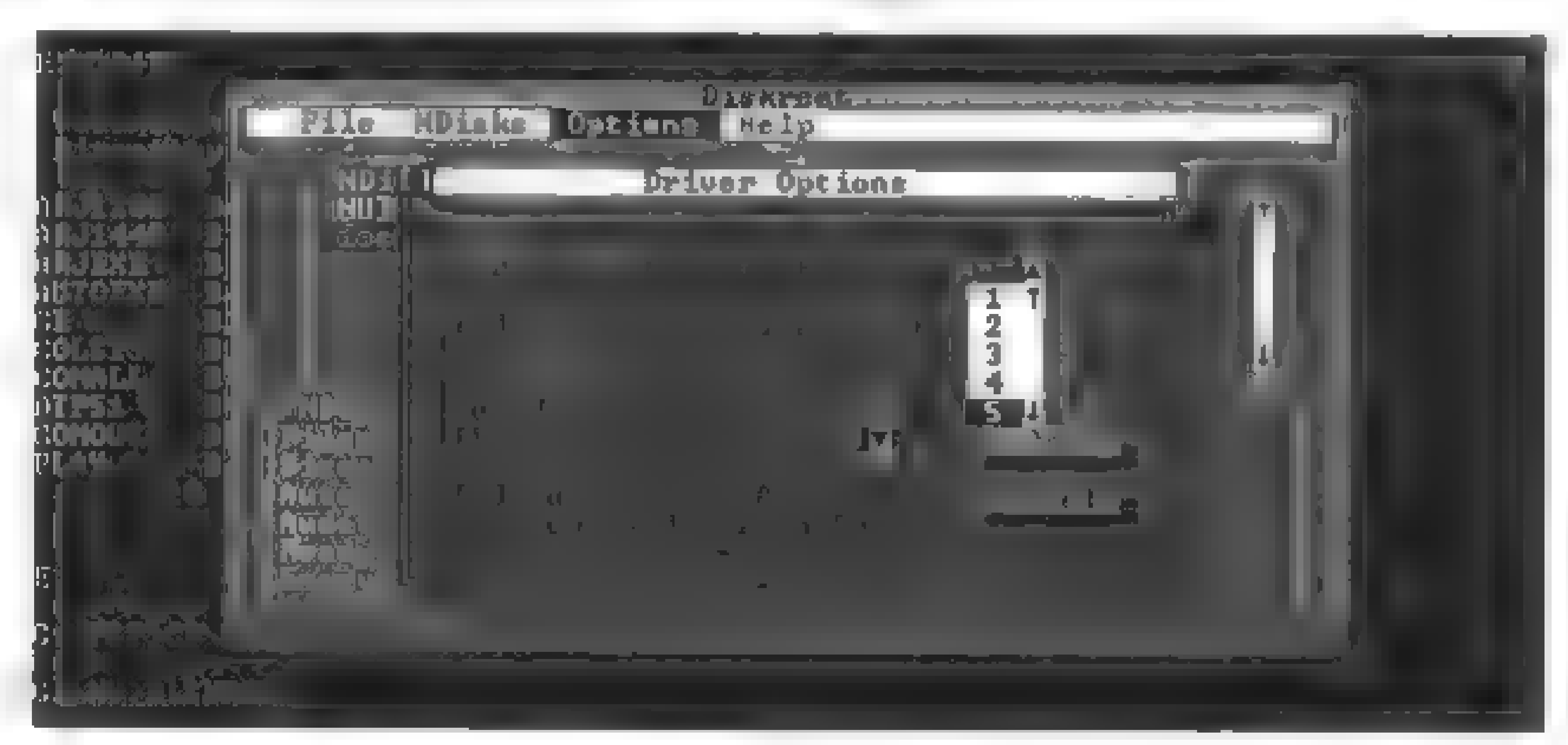
在個人電腦上如果要確保資料的安全，NORTON UTILITY 提供了一個很實用的工具程式— DISKREET.EXE，這個程式對資料的保全做了二層的保護。第一層你可以將某個資料檔做加密（ encrypt ）處理，除非你將此資料解密（ decrypt ），否則你只能看到一堆亂碼。如果你對第一層的保護還不太放心，還可以將這個已經加密的檔案存入由 DISKREET.EXE 製作出來的虛擬磁碟機，使用者要使用這個虛擬磁碟必需輸入正確的密碼才能看的見這個虛擬的磁碟機代號。以下我們就來看看這個程式的實例操作。

要使 DISKREET.EXE 發生功效，必需先在 CONFIG.SYS 中掛上 DISKREET.SYS 程式，如 DEVICEHIGH = C：\NU\ DISKREET.SYS。重新開機後即可在 DOS 提示符號下執行 DISKREET，啟動後你看到的畫面如下圖：



首先我們可以先製作一台虛擬的磁碟機來存放此較機密的資料，其製作步驟如下

1）. 按 ALT + O 選 Options 功能選單中的「 Driver …… 」，將可用的虛擬磁碟數據充分。如此你可以將資料的機密性加以分級，存入不同的加密磁碟中。如上圖，你可以使用的虛擬磁碟機數最多五台。



2）. 再按 ALT + N 選 NDisks 功能選單中的「 Create … 」來製作第一台虛擬磁碟，按 ENTER 後即可看到如下圖之畫面，這個畫面需要你輸入下列幾項資料：

①虛擬磁碟名稱（ NAME ）。

②對應的實際磁碟機（ LOCATION ）。

③對此虛擬磁碟機的簡略說明（ DESCRIPTION ）。

④此虛擬磁碟的容量大小（ SIZE ）。

⑤對此虛擬磁碟的加密（ ENCRYPTION ）方式，NORTON 提供了兩種的加密方式：

（ A ）Fast Proprietary Method：此種方式處理的速度較快，但其演算法不那麼嚴謹，因此安全性也較低。

（ B ）Government Standard DES，此是美國政府標準的加密處理作業上最高級的保全措施。雖然處理的速度較慢，但其安全性卻相當的高。

⑥開啟虛擬磁碟時是否要跟」檢核八...？



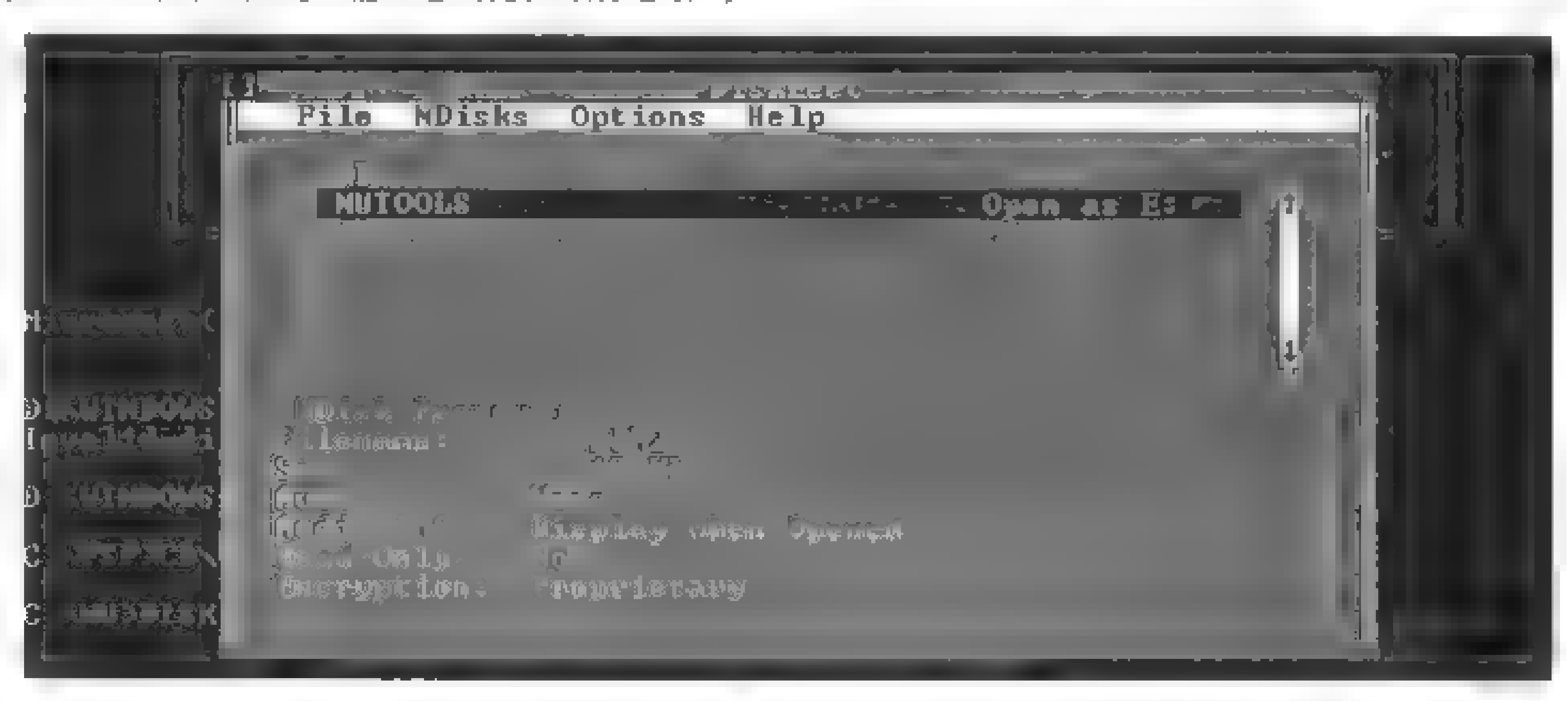
以上各資料填妥後選「OK」即會進入下列畫面，在此畫面中你還需處理兩件事：

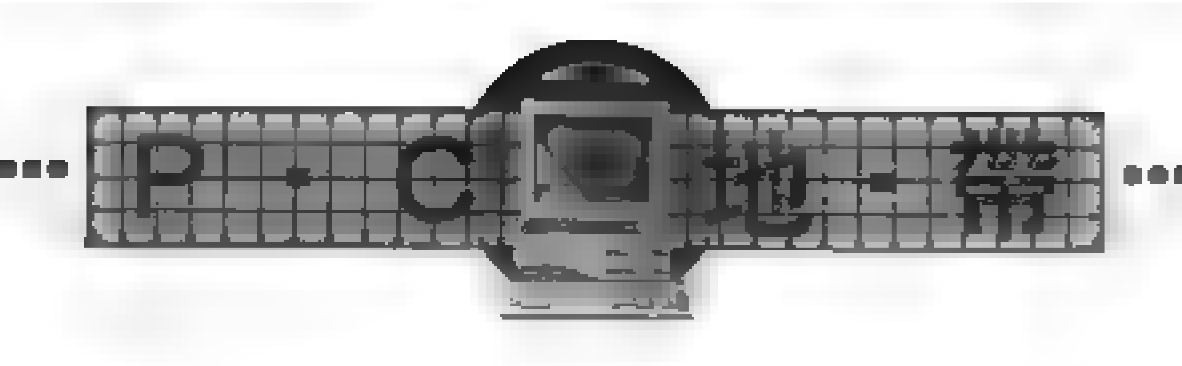
1.給予虛擬磁碟機一個磁碟代號。

②輸入管制密碼：此密碼則是下次開機時若要開啟此虛擬磁碟必需輸入的密碼。

Diskreet
File NDisks Options Help
Set Password · D:\DIR2

全部輸入完畢後即可看到如下圖的畫面，在這個畫面中可以看見我已經製作了兩台的虛擬磁碟，一部虛擬磁碟目前是開啓的狀態，另一部則是關閉的，其實這兩台虛擬磁碟實際上所對應的實體磁碟是我的D：磁碟。此處必需注意的是如果你想要同時開啓兩部以上的虛擬磁碟機，必需記得先將可用的虛擬磁碟機數設定爲2以上的數字（在 Option 選單下的 Driver 項中可設定），因爲 DISKREET 預設的虛擬磁碟數只能用一台。





從以上的介紹中可看見要設定一台經過加密（encrypt）處理的虛擬磁碟機是一點也不困難的。有了這些虛擬磁碟後使用者就可以放心的將一些重要的資料存入。一般人將你的電腦打開後，如果他不曉得如何開啓這些虛擬磁碟機，他將永遠無法看到存放在裏面的資料。縱使他知道如何操作 DISKREET EXE ，他還必需拿到你的密碼才能順利的開啓，而這個時候存放在裏面的資料又是經過加密（encrypt）處理的，他還必需知道如何將這些資料解密（decrypt），包含你的解密密碼才能真正的看見這些資料。我想大部份的人不太可能有那麼大的耐心來闖過這些關卡，因此個人電腦在各公司行政工作上越趨重要的今天，又要能確保公司的機密資料不外流， DISKREET 是一個既經濟又有效的資料保防措施。

接著我們來看看要如何將一個資料檔做加密（encrypt）處理，假設我有一個很重要的資料檔 PERSON DOC ，其內容如下：

> ◎ 選擇安裝「中國海字集」才有英數理化符號，以及注音符號。安裝之後會自動將舊的倚天造字檔備份到【漢書】下的 CSW 子目錄中，檔名最後是底線。
> ◎ 假如選擇不安裝「中國海字集」，之後也可以自行將 CSW 子目錄中的四個造字檔拷貝到倚天中。
> ◎ EZ51 COM 爲更新的「輕鬆輸入法」，請自行更新。
> ◎ 推廣版有存檔 100 行的限制，而且不提供傳真功能。

爲了方便講解，我們使用指令式的操作來示範，首先我們再看一下 DISKREET 的操作語法，在 DOS 提示符號下輸入 DISKREET ／？再按 ENTER 即可看到如下的語法講解：

```
Diskreet, Norton Utilities 8 0, Copyright 1994 by Symantec Corporation

Manage encrypted logical disks (NDisks) and encrypt/decrypt files

DISKREET                 DISKREET /ON          DISKREET /HIDE drive
DISKREET /CLOSE          DISKREET /OFF         DISKREET /SHOW drive

DISKREET /D filespec /P password
DISKREET /E filespec /P password /T target

DISKREET /STATUS

 /ON     Enable driver （開啓指定邏輯磁碟，儲存加密檔案用）

 /OFF    Disable driver （關閉指定邏輯磁碟，儲存加密檔案用）

 /CLOSE  Close all NDisks （關閉所有邏輯磁碟，由 NDisk 所產生）

 /SHOW   Unhide an NDisk                    drive    Drive on which to
         不隱藏由 NDisk 所產生的                     show or hide NDisks
         邏輯磁碟。                                  指定要隱藏或不隱藏
                                                     的邏輯磁碟代號
 /HIDE   Hide an NDisk
         隱藏由 NDisk 所產生的邏輯磁碟。

 /E      Encrypt files            filespec  Name of file to be
         爲指定的檔案加密。                      encrypted or decrypted

 /D      Decrypt a file
         爲指定的檔案解密。

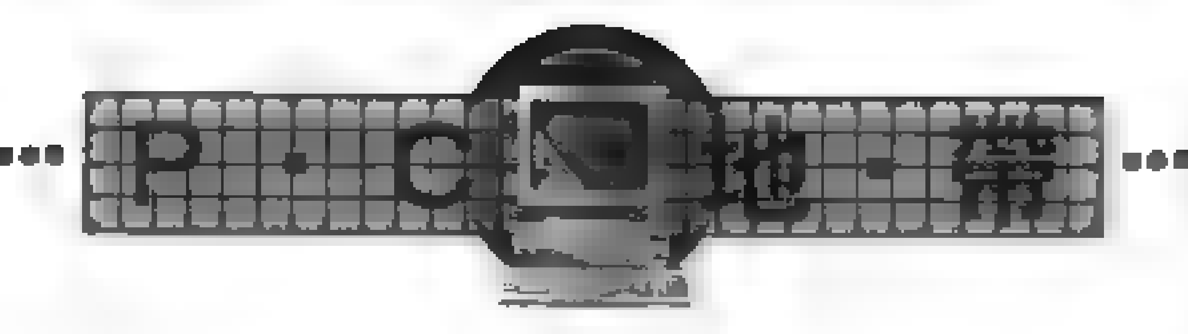
 /P      Specify a password                 password  Password to use
         加密或解密時直接指定密碼，每次要存取該檔案時會請求輸入密碼。

 /T      Specify encrypted file   target    Name of encrypted file
```

現在我們想要將存放在 C：＼NUPIC 子目錄中的 PERSON DOC 做加密處理，並把加密後的檔案存入加密過的虛擬磁碟 E：＼，你可以鍵入下列指令來完成這個任務：

自己設定的通行密碼

↗



DISKREET /E C:\NUPIC\PERSON DOC /P 461218 /T E:\PERSON SEC

加密處理完畢後程式會詢問你是否要將原始檔 PERSON DOC 刪除，請記得要選刪除，否則加密處理就失去意義了。PERSON DOC 原始檔的檔案長度是：

```
C:\NUPIC\   檔案數 1   目錄數 0   本目錄已使用空間 358
=====================================================
PERSON  .DOC     358 95/08/22 08 59A
```

加密處理過後的檔案 PERSON SEC 其檔案長度是：

```
E:\     檔案數 1    目錄數 0       本目錄已使用空間 1024
=====================================================
PERSON  .SEC    1024 95/08/22 09 35A
```

此時如果你要將此檔案 TYPE 出來或用文書處理器將其開啓，你看到的內容將如下列所示：

```
PNCICRYPT os ,轉攣鍋 54j 紆 h 強凋 (JM?O 畫桑肩 煤 鵜孜 *@x\ ⌐ 堃 4 翰 T 燁 @ 勉
樹 L Y 儁 T 保溦 棱 貢 [ 祜 M 巢 u>? wa 醬 椿 鶯 Y 濎 ^.QgQ K 部 &# 賍岾
体 x 輔 At 哭 6 紋 * 裲 猴 bb 猛輔 \q 幄箱
```

如果要將加密過的檔案解密（Decrypt）則可以鍵入下列指令：

已設定的通行密碼

↗

DISKREET /D:E:\PERSON.SEC /P:461218

解密後原來的 PERSON SEC 會自動被刪除，在 E:\ 下則會看到復原後的原始檔 PERSON DOC 。

最後我們來分析一下使用這個程式來保全資料的安全性到底有多高：

1 . 加密過的虛擬磁碟機在實體磁碟機上是以何種型式存在？

假設我在實體磁碟機 D：上製作了兩台虛擬磁碟機 E：和 F：，我將其名稱命名爲 DIR1 及 DIR2 ，其容量大小設爲 5119KB 。我們來看看在 D：磁碟上會有那些特殊的檔案，在 DOS 提示符號 D：\> 下輸入 DIR ／ A ： H 可看見下列的檔案：

```
Volume in drive D  s DISK2_VOL1            Serial number  s 7158 EIBE
Directory of  d \* *

386spart par 20955136   8-21-95  5:13a
(1) dir1 @#!       5242368   8-19-95  8 58a   ←—此檔案對應到 E: 磁碟機
(2) dir2 @#        5242368   8-21-95 12 08p   ←—此檔案對應到 F: 磁碟機
 3,439,872 bytes in 3 file(s)          31,440,896 bytes allocated
 394,543,104 bytes free
```

以上的兩個檔案雖然都是隱藏唯讀檔，卻無法避免被刪除的危險，不過至少資料的內容是絕對不會被看到的，所以只要我們養成固定備份的習慣就可解決這個問題。

2 . 若要增加別人破關的困難，最好能設計兩組密碼，一組用在虛擬磁碟的開啓上，另外一組則用在檔案的加密及解密上，並且其長度不要低於八碼。

3 . NORTON UTILITY 將使用者的密碼存放在何處？

DISKREET 有一套主密碼（ MASTER PASSWORD ），如果你設定了主密碼但事後忘記了，因爲此密碼是存放在 DISKREET INI 檔中，你只要將此檔案刪除即可以預設的密碼 ENTER 鍵進入 DISKREET ，但這組密碼並無權進入虛擬磁碟機，也無權解開加密檔。 NORTON UTILITY 的 HELP 警告說如果你忘記了開啓虛擬磁碟機的密碼或解密的密碼，沒有任何的方法可以幫助你解決這個難題，除非……。

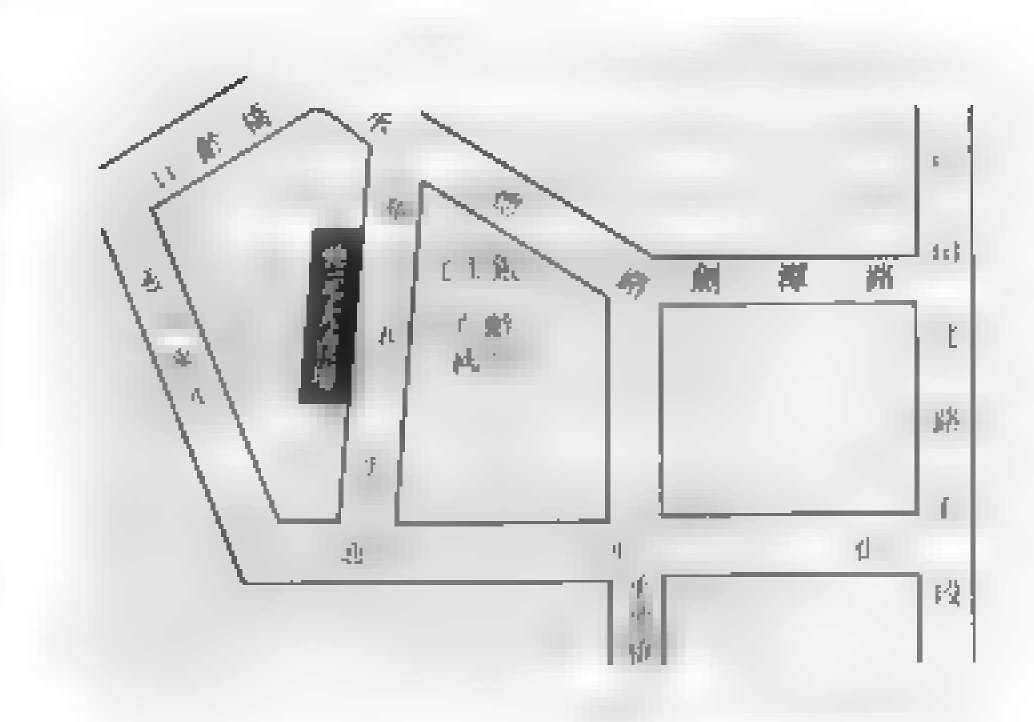
4 . 使用者若用 A ：磁碟機開機，不執行 DISKREET SYS 是否有機會破解我們的虛擬磁碟機及加密的資料檔？

如果你從 A ：磁碟機開機，再切換到 D: 磁碟機仍然可以看到 dir1 @#! 及 dir2 @#! 兩個檔案，此時你如果執行 DISKREET EXE 你將無法看到任何虛擬磁碟機，因此也就無法開啓了。至於檔案的加密或解密則仍可正常運作，但仍需有正確的密碼才能通過。

看來 DISKREET EXE 還眞是一套可以小兵立大功的小程式呢，如果你的公司有資料保防的需要，不妨試試看這套軟體。我們下期再見了！

台北北區最大電腦量販超市——昶元電腦





昶元 Pentium 100 超值特價 NT$4X,XXX元

CPU：Intel pentium-100

主機板：華碩Intel主機板

磁碟機：1.2MB & 1.44MB （聯強國際 Teac ）

硬碟機：850MB（聯強國際 Conner 或Maxtor ）

記憶體：8MB（日本原廠 NEC or Panasonic ）

顯示卡：啓亨 ET4000 W32PCI

螢　幕：美格MAG高解析非交錯低輻射綠色省電環保彩色

鍵　盤：101 鍵中／英文鍵盤

電　源：220W，三大二小直立式

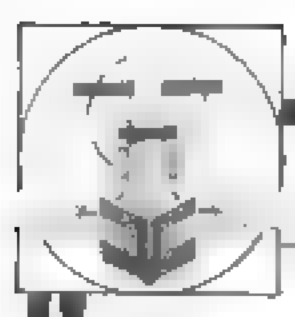
10 項贈品：滑鼠、護目鏡、電腦課程等………

※ 昶元精修各廠牌電腦，維修未達客戶滿意，一律免費!!

※ 昶元各型電腦病毒免費義診開鑼啦！至12月31日止

11月、12月免費電腦課程速來電報名只限20位，以免向隅		
日期／時間	課程	
11月11日、12月16日 PM：7:00～9:00	個人電腦記憶體修改寶典	讓你的電腦電玩不會再因記憶體不足而不能玩
11月25日、12月30日 PM：7:00～9:00	MS_Windows 95 中文版	①基本功能 ②多功處理 ③進階功能 ④多媒體結合

另"每月本公司皆有各種免費課程"名額有限歡迎來電報名"



■中壢市　吳玉偉

軟世吾兄大鑒：茲啓者久慕　高風，未親　雅範。神馳　左右，夢想爲勞。近日閒賦家中，無所爲是，乃將家中所有之軟世取出重閱，自第十期至七十六期；此乃我自高中時代迄今之珍藏，不僅爲無事時消磨時間之秘寶，更爲朋友來時爭相取閱之書，同時也心喜軟世之壯大及受歡迎。然而此時此刻卻對軟世之發展作法頗不贊同，縱觀軟世自創刊迄今，每每改版，同時也每每漲價，而原因不外就是紙價上漲及雜誌增張，再不然就是全彩印刷或是雪銅紙之類的理由。紙價上漲無可厚非，然所謂增張，我想許多老讀者都和我有一樣的感覺，圖片增多了，廣告增多了，事實上內容實在是所增無幾；例如群英會審及群英靶台，爲了雜誌之客觀及公平，實無存在必要，徒具型式、混淆視聽罷了。而且如他人所言，有的廣告一刊數十期，看都看到想把它撕了。至於全彩印刷與紙質問題，爲了讀者閱讀舒適及雜誌美觀似乎是必要的，但是撤開環保不談，像攻略事實上並不需要彩色印刷而且貴社常常在攻略中掛上許多無用之圖片，也佔去了不少篇幅。以上所言，出自肺腑，然醉翁之意不在酒，何以我說家中所藏僅至七十六期呢？乃是因爲貴社又調價了而且漲幅驚人，爲了省點銀子，於是在八月十五日劃撥訂了自八五年八月起一年期之軟世，遲遲未收到，迄今九月十二日將近一個月，故請儘速寄給我並告之原因。如承　俯諾，實深感佩。

Q

玉偉吾弟大鑒：



茲受汝文，慎啓　欣閱，如言　雜是，自當　採納。聞汝將本刊視爲家中珍藏之秘寶，且每期必讀；甚重閱數回。本刊全體同仁初聞甚喜，其因除汝對本刊之擁戴外，汝所書之奇文亦是主因之一。雖汝之文有先褒後貶之勢，且對本刊之改版、調價、編排、印刷頗有微詞，但汝所言亦非虛無。蓋開辦雜誌需廣納建言、常體民意，讀者老新之意見即爲最高指導原則，但汝所書之原由，其他關心本刊編務之讀者，亦曾提及且爲數不少。因此過多的解釋只有徒費本欄篇幅，不若多費心力爲眾多讀者謀更多的福利，才是當務之要。

然雖如是言，但關於群英會審之部份，汝只知其一，未知其二。要知群英會審雖無畫龍點睛之妙，卻有提供參考之用，因評論一憑心而論，客觀及公平與否，各人看法不同自有異處，群英之陋見亦代表其觀感，並非汝所言之混淆視聽。而廣告一廣而告之，自是廠商宣傳產品的管道之一，是否刊登全由廠商定奪，且未聞何家刊物因廣告露臉頻繁而拒絕刊登，因此本刊自是無由拒刊。再談及攻略，其本體之膚色問題，是黑白好？抑或彩色佳？也是眾說紛云、各有所好。因此本刊決以單彩各半，以滿足各人所需。然雖是單彩交錯、色雜皆俱，但內容絕對是純正道地、精彩萬分。而汝所言圖片無用之說，亦非十分正確，以整體編排美感來看，圖片除有點綴之用外，某些艱刻之謎題須有圖片佐證說明才會清楚明白，所以無用之罪扣在「圖片」身上，眞是天大的冤枉啊！

以上所言，雖無解釋之意，卻有說明之嫌，拉拉雜雜一大堆，用意無非想讓汝了解本刊之立場與難處。然意不在酒的醉翁要說的是：本刊服務部收到劃撥單已逾八月出刊日，故自動延至九月發書，雜誌寄出時間爲九月十九日。已證無誤，以熄燃肝。

■台中縣　林雲駿

A

問題診療室您好：

(1)貴社提供讀者投稿的「遊戲終結者」，小弟有些問題。因爲 GAME 的結局都是一樣的（廢話），而作品間雙胞的一定很多，那貴社又如何來評斷誰較好呢？另外，同一 GAME 不可能刊登二次，那作品是否要再幾號前寄達，才趕得上雜誌出版？

(2)現在 GAME 實在太多了，而「遊戲攻略」又篇幅有限，有時爲了某 GAME 只好「背叛」貴社去花錢「同盟」別家的。那不如在投票時讓玩家們寫出最希望出的攻略的 GAME，此舉更能符合民意。

(3)在「PC地帶」中，確實能讓讀者增加更多知識，是否能再加些包括電腦及週邊設備保養的小常識呢？

(4)爲何小弟的電腦只要拔除了三孔插座，過了數小時後，開機便出現了

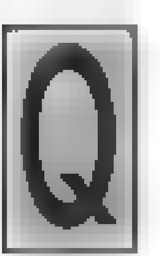
CMOS checksum error-Defaults loaded battery failed

而設定的磁碟資料便消失了呢？

(5)小弟的 Windows 最近經常「罷工」，每次使用便不定時的畫面消失，只剩游標在閃爍，是否那裡設定錯誤？又要如何解決？（486DX4-100，

8MB RAM)

```
Config sys ： device=c:\DOS\himem.sys /testmem:off
              device=c.\DOS\emm386.exe ram
              buffers=10 ， 0
              files=30
              DOS=umb ， high
              lastdrv=d
              fcbs=4 ， 0
              devicehigh=C:\soud16\cdsetup.sys /T:X
devicdhigh /L=1 ， 24368=C:\doll v109 sys /D:MSCD000
stacks=9 ， 256
```



林讀者，你好：

(1)「遊戲終結者」專欄閱讐包案是常有的事，以「仙劍奇俠傳」這個遊戲來說，本刊收到的讀者投稿就超過六篇以上。基本上，本刊審稿時會以下列順序挑選適用的稿件：①提供之圖檔是否完整②短文字數是否適量、精簡③圖片文案是否與圖片內容契合。至於稿件寄達的時間，最好在每個月的 15 日之前。

(2)誠如你所言，目前遊戲的出版量的確不少，在有限的篇幅內，要刊登每位讀者都滿意的攻略，似乎不太容易。因此雜誌社在選擇合適刊登的攻略時，會以遊戲類型和內容來做挑選。至於以票選方式取決刊登那些攻略，雖可行但仍須斟酌。

(3)「 PC 地帶」專欄設立的目的，主要是讓讀者獲取一些與電腦軟硬體相關的常識和觀念。關於電腦與週邊配備保養小常識的提意，編輯部覺得這個主意「非常好」，請讀者拭目以待，編輯部將盡力蒐集相關的資料，以饗讀者。

(4)電腦的 BIOS 內記錄著有關軟硬碟型別、顯示規格、CPU 震盪頻率等設定，而其電源供給來自於主機板上的小電池。因此電腦會出現錯誤訊息，可能有二種原因：①電池因年久老化，而出現無法長久蓄電的狀況。②主機板線路發生問題，以致電源無法正常供給電池。短期內若此狀況重複出現，建議你將主機板送回原廠維修。

(5)以所列 CONFIG SYS 來看並沒啥問題，但 WINDOWS執行若有罷工現象發生，除須注意 CONFIG.SYS和 AUTOEXEC BAT 這兩個檔案的設定外， WINDOWS 子目錄下的 WIN INI 和 SYSTEM INI 的設定也很重要，建議你重新安裝 WINDOWS並定期備份下列檔案，以保 WINDOWS 在罷工後，能讓它重新上工。

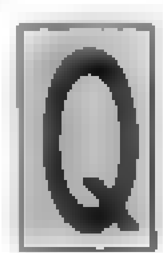
AUTOEXEC BAT	←自動執行檔
CONFIG SYS	←系統組態檔
SYSTEM INI	← WINDOWS 的系統記錄檔
WIN.INI	← WINDOWS 對應用程式的記錄檔
* INI	←其它應用程式的記錄檔
* GRP	← WINDOWS 內的群組檔

■ 新竹 林志銘

A

問題診療室，你好：

我有幾個問題想請教①我的 ET4000 W32P 1MB 的 DRAM ，如想再加裝 1MB 的 DRAM 。要怎麼做？需做什麼樣的調整？價錢需多少？②要如何才能分辨這是 Remark 的 CPU ？如：Remark 過的 486DX2-66 呢？③請問 Windows 95 會有些什麼強大的功能呢？

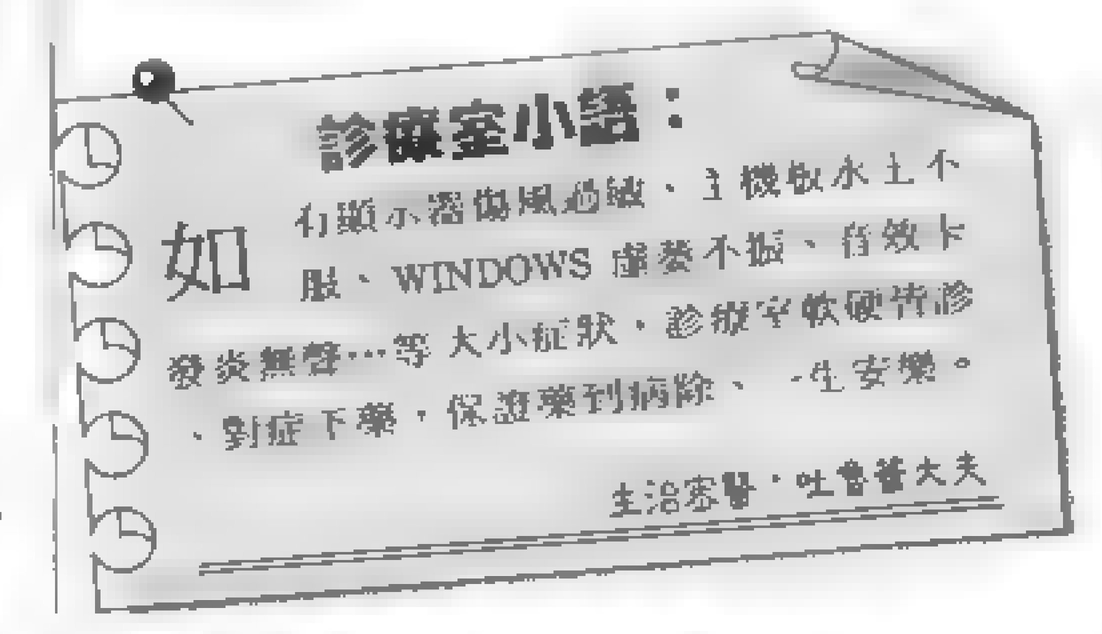


林讀者，你好：

①目前 DRAM 的售價視購買地點和廠牌的不同，價格約在 1300 ～ 1800 元上下。安裝時只要把 DRAM 插上預留擴充的插槽即可，不過在安裝的過程中，得注意 DRAM接腳是否完整插入槽內。

②要分辨 CPU 是否是 Remark 有許多技巧，且分辨者必須有經常接觸電腦硬體的經驗，才能「比較」準確地判斷 CPU 的真偽。不過就算是專家偶爾也會有出錯的時候，所以多看（比較真假的不同處）、多聽（聽聽經驗豐富者的看法），判斷時出錯的機會「可能」會較少。在此有一分辨 CPU 的小技巧：注意觀察 CPU 上的油漆部份（就是廠牌標示）是否有模糊不清、材質粗劣的現象，是最簡單的分辨方法，有興趣的讀者可以參考參考。

③答案請參考本期第 225 頁有關 Windows 95 的介紹報導。





龍之研究II 與 龍槍編年史

作者 Lucifer



在米西凱的佑護下，金月利用了藍色水晶杖的力量將瀕死的河風從鬼門關給救了回來。接下來在沙布思廢墟中，他們發現地底的城市早爲古力矮人所占據，但是在龍怪大軍進駐後這些智力不高的古力矮人就被利用爲他們的奴隸，嚴重的破壞了單純的古力矮人原先平靜的生活，雷思林在察覺到了這一點之後，利用魔法中的魅惑術將這些古力矮人變爲他們的朋友，並且向他們的首領詢問有關龍穴的位置以便自那裡偷出人類唯一的希望－白金碟，但是古力矮人的首領出賣了他們將他們的行蹤和意圖告訴了黑龍西薩思，以致於這群冒險者從密道接近的種種預防措施完全失效，隊伍最後還是要面對可怕的西薩思，就在這群由神庇護的英雄被惡龍所鎮懾住的時候，眼看著所有的成員都要被可怕的龍焰所吞食的時候，對於沒有恐懼這種感覺的坎德人泰思來說，他仍然可以做出正確的判斷，他拿起了受神祝福的器物－神聖的藍色水晶杖，用力向著西薩思揮去，一擊之下藍色水晶杖碎成齏粉，但是封藏在其中的神助之力也隨之而釋放而出，黑龍西薩思在巨大的力量攻擊下，被硬生生給燒成了灰燼，同時整個沈落在地下的帕克思廢墟也在這股強大力量的作用下跟著開始崩毀，在一陣混亂中雷思林爲了找尋古籍上記載屬於費思坦的藍銀色具有強大魔力的法術書，差點沒有送了命，但是卻空手逃了出來，在沿路的激烈戰鬥之後，隊伍總算擺脫了龍怪的衛戍部隊，而得以逃脫出開始崩毀的地下廢墟，雷思林這時也驚喜的發現，他所新交上的古力矮人朋友竟然將他願意以生命換取的費思坦法術書給帶了出來，這本強大的法術書，即使是以雷思林的邪惡天才也不能完全理解，但是卻讓他的力量又擴增了許多，坦尼思不禁開始擔心，這樣的力量配上了雷思林的野心，將來會爲這個世界帶來怎樣的改變…

這一群冒險者在經歷了這麼危險的旅途之後，決定要先回到他們的老家－索拉思去看看在他們離開的日子裡到底發生了什麼事情，但是一群人滿懷著的歸鄉思緒，卻被索拉思中冒起的陣陣濃煙所打斷了，原來這個小城市也逃不過龍騎將凡德那的暴行，在龍怪大軍的前進下被毫不留情的破壞…而且坦尼思一行人也在小鎮中被大批的龍怪給發現並俘虜了，被運送往帕克思塔卡思這個擁有許多礦坑和堅強堡壘的都市，同行的伙伴中有索拉思的強壯鐵匠泰羅思，但是因爲他幫助許多精靈族的人逃入森林中，所以被殘酷的龍怪給砍斷了一隻手作爲懲罰，因而命在旦夕，但是藉著金月已經成爲米西凱牧師的力量，將這位善心的鐵匠自鬼門關邊給救了回來，同時也讓同行的一名叫做吉爾散賽思的精靈，當年和坦尼思一起長大的精靈貴族感到了十分的訝異，因爲這是自從大洪水之後，天上的諸神第一次在凡間展示他們的僕人所具有的力量…不過令人驚訝的事實還不只這一件，這個運送囚犯的車隊在路上遇到了一名瘋瘋癲癲的老者，他自稱費茲本，是一個魔法師，但是在雷思林的眼中卻看到了一股不尋常的力量，但是這股力量卻隱藏在這個老者奇異的行徑之下，令人十分難以了解這個老者真正的來意，同時那個精靈貴族也告訴這群落難的冒險者，他們的救援隊將會在數天之內在路上埋伏將他們救出，而數天之內，果然一群爲數不多的精靈突擊隊到達了這個車隊的側翼，雖然人數上不占有優勢，但是他們神準的箭術也讓這些巡邏隊受到相當大的打擊，而神秘的費茲本也利用火球術替他們打開了一條逃生的通路，這群突擊隊將剛剛逃脫的驚魂未定的這些囚犯們帶往精靈的居住地，百年之中沒有外人造訪的奎靈諾思，但是這對從小在這生長，爲了逃避異樣眼光和歧視而開始四處流浪的半精靈坦尼思來說，可不是什麼好過的經驗。

在這個精靈一族的聚居地，有著許多的令人驚歎的美麗景色，外界的紛擾吵亂，似乎都與這個世外桃源無關，坦尼思也在這裡遇到了他青梅竹馬的的兒時玩伴－美麗絕倫的羅拉娜，羅拉那一就像以前一樣對他傾心，但是坦尼思則心繫奇蒂拉，在面對羅拉娜的時候心中感到不知所措…另一方面，精靈族的族長，也就是羅拉娜的父親，對於金月所聲稱的諸神已經回到克萊恩的說法感到十分懷疑，因為大洪水之後的苦難，已經讓他對於所謂的神是否還真的眷顧他的子民失去信心，但是放下心中的疑惑不談，即使是這個世外桃源也不像它的外表一樣無憂無慮，龍騎將凡敏那的毒手也不會放過這個地方，在可見的數週之中，龍騎將和他的惡龍大軍將會揮軍進攻，對此地展開大規模的攻擊，所以這些精靈們正在策劃前所未有的撤退行動，雖然雷思林告訴他們這個世界上只要有生命存在的地方，就會受到黑暗之后的染指，再也沒有可以偏安一方的樂園了，但是忠言逆耳，沒有人願意聽他們所說的話，他們這項行動所需要的就是將凡敏那的注意力引開，所以會需要一個菁英的突擊隊伍，將帕克思要塞中監禁的大批人類奴隸和他們的家人釋放，並且率領他們與守軍作戰，以便替這裡的精靈爭取到所有可能的撤退時間，坦尼思和他的伙伴們自願接受這個十分艱辛的任務，因為自從得到諸神的幫助後，與黑暗的勢力戰鬥就變成了他們的唯一使命，即使他們所要保護的是愚昧封閉的種族也一樣，而精靈族的族長也為了表示自己的誠意和決心，派他的兒子吉爾散賽思和這群冒險者同行…

當然，那位神秘的老者費茲本也跟著隊伍向著帕克思要塞前進，但是在路上，他們遇到了一個遭到龍怪殺害的人類突擊隊中唯一的生還者－伊班，他為了幫自己的同伴報仇，也自告奮勇的要跟坦尼思一起去跟龍騎將作戰，這群身付重要任務的冒險者當然不可能直接從大門進入古老的帕克思要塞，吉爾散賽思藉著精靈族古老的咒語打開了通往地下墓穴的門，但是雷思林的強烈感應說明了一件事，這個曾一度是精靈族史上最偉大君主的神聖墓穴，由於被歷史遺忘了極長的一段時間，已經被許多邪惡的力量所進駐，再加上原先其中的種種守護措施，使得這一次的旅程雖短，但是致命…

隊伍在這之中所遇到的第一個可怕的威脅就是一隻極大的酸液蝸蝓，武器對他完全無效，法術也同樣不痛不癢，在這個可怕的怪物追擊下，坦尼思才發現，羅拉娜竟然冒著生命的危險從奎靈諾思一路跟來，讓隊伍要保護的人又多了一位，但是坦尼思卻在古老的精靈族君主骨骸的手中接過了一把古老的神兵，一劍將這個巨怪給趕回了他黑暗的巢穴中，但是接下來的威脅可就沒有那麼簡單可以解決了，隊伍因為一時的好奇心，而將藏寶室打開了，守護寶藏的邪靈也跟著殺出，隊伍被這個只知毀滅的邪靈給追的分散開來了，雷思林利用強大的法術將這個因為精靈將自己的靈魂出賣給黑暗的勢力所產生的邪靈給封在門的另外一邊，但是，他們在喘過氣來之後，才發現，泰思和神秘的費茲本一起消失了，在這樣惡劣的環境中，他們只能假設泰思以經和那個古怪的老人一起葬身在這個巢穴中，但是任務還是必需要完成的，他們只好繼續照著原來的計劃和這些俘虜接觸，一方面試圖找出他們的孩子被監禁的地方，同時也要試著找到釋放他們的方法，但是此時他們發現隊伍中似乎有著可疑的背叛者，不斷的把他們的計劃洩漏給龍騎將凡敏那，但是，是誰呢？

另外一方面費茲本帶著泰思躲過了邪靈的追殺，在這個古老的遺跡中，泰思看到了一線未來的曙光和希望，那是一幅幅關於一段早已遺忘歷史記載的畫…

"咦？這不是巨龍的畫像嗎？就像我們遇到的那隻一紅龍安巴一一樣，大群的龍正在攻擊著這個帕克思要塞…"

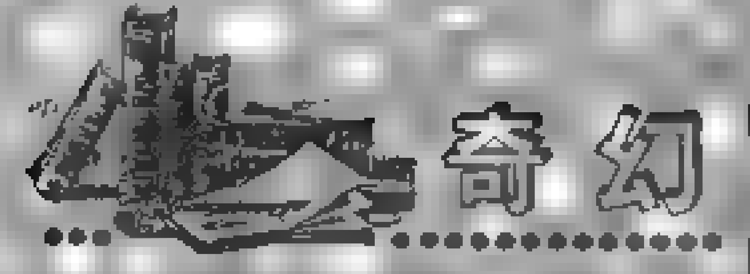
坎德人的聲音漸漸的消失了，畫中的是：人類一索蘭尼亞騎士一騎在其他巨龍的背上，正在和這些惡龍作戰！他們所騎著的是一些美麗而且強壯的巨龍，銀色或金色的都有－龍背上的騎士帶著發出光芒的武器。突然之間，泰思明白了！這個世界上還有善良的巨龍－只要正義的這一方能夠找到他們的話－他們將可以幫忙跟這些可怕的邪惡作戰，而且還有那些閃耀著光芒的武器…

"屠龍槍！"他低聲的說道…那個善老的法師對著自己說道，"是的，小傢伙"："你了解了，你也看到了最終的解答，你將會記起來的，但是不是現在，時候還沒到。"他伸出自己的一隻手，撫摸著泰思的頭髮…

～摘自<深秋黃昏的巨龍>第二章第十二節

這場正邪之戰的最後關鍵已經呈現在這個世界上，但是，費茲本將這個寶貴的知識封存在泰思的腦中，等待著適當的時機來到…而在這件事情之後，費茲本帶著泰思在要塞中四處遊蕩，在一個意外的狀況下看到了派洛思－黑暗之后派給他手下得意龍騎將凡敏那的的菁英紅龍和手下的對話，發現了黑暗大軍正在秘密的搜索著一個代號為"永恆之人"的神秘人物，他們對他的重視，甚至超過了對於這整場戰爭的勝敗，不過一時之間，他們也不能夠得知道到底代表了什麼意義，不過這兩個傢伙為了要救一個古力矮人而不慎驚動了紅龍派洛思，讓這一行三個人差點被高熱的火焰烤熟，不過最後還是靠著費茲本的法術讓大家勉強逃出生天，但是費茲本卻不慎將漂浮術（ feather fall ）施成羽毛術，雖然讓其他的兩個人都逃過摔成肉醬的厄運，但是自己卻沒有逃過，連屍體都找不到…

但是另外一方面，坦尼思率領著的隊伍則是遇到了許多的危難，一方面在面對著隊伍中有可能有背叛者的威脅，一方面在要救出俘虜的孩子的時候卻發現他們被一隻年齡極大的老紅龍所看守著，幸好這隻紅龍將這些孩子當作自己在上次巨龍大戰中



奇幻圖/書/館

失去的孩子一般的看待，所以他們還有相當的機會去救出這些孩子們；而龍騎將凡敏那則對這些人的動向完全一清二楚，但是對他來說，這群冒險者並不足爲懼，因爲他認爲其實整個進攻的計劃並不會受到這些惱人的小人物的干擾，因此整個計劃完全照著原來的設計進行，凡敏那甚至沒有想到過失敗的可能。就在坦尼思一行人已經將各群俘虜之間聯絡妥當之後，他們之間開始產了互相猜忌的情結，因爲明知自己的計劃已經被識破卻還要去執行，壓力是十分巨大的…但是又沒有確切的證據可以指出到底誰是不停洩密的背叛者，因此大家只有多加小心，互相提防，增添了許多緊張的氣息。就在他們做好僞裝要進入囚禁孩子們的地方時，卻發生了一件意料之外的事，坦尼思身上背負的那把長劍，竟然開始尖聲鳴叫了起來，原來這把叫做"屠龍劍"的神兵是精靈們在上次的巨龍之役中爲了對抗惡龍所鍛造造出來的，所以那隻看守的老龍聽到這個聲音，將他當年作戰時失去自己的愛子的慘痛記憶又帶了回來，因此在一團混亂中，坦尼思仍然可以將孩子們救出，不過這個年老的紅龍則已經有些神智恍惚了起來，嚷著要保護他的孩子…此時在帕克思要塞之外則是一片混亂，所有的俘虜因爲自己的孩子不再被挾持，而開始用著各種武器和工具與大部分都調出去攻擊奎靈思提而顯得兵力薄弱的龍怪軍隊對抗，而婦女們則是忙著要找回自己的孩子們，原來的計劃是要先將他們保護好，但是這時原先一直強調自己的清白的伊班衝了出去，叫所有的男性俘虜去接他們的家人，造成戰場上的大混亂，而這時伊班則爲了紅龍派洛思交給他的秘密任務而不惜暴露自己的身份，帶著貝倫一黑暗之后口中的"永恆之人"向著帕克思要塞逃去，但是帕克思要塞門口的防衛機制在這個時候意外的啓動了，數以萬噸計的大量岩石除了封住了帕克思要塞的大門之外，也將伊班和黑暗之后不惜一切尋找的"永恆之人"給埋在土石之下了，原本在這個混亂的狀況下，龍騎將凡敏那只要帶著派洛思將這些奴隸消滅就可以繼續他們攻打奎靈思提的計劃，但是這時原先那隻看守孩子們的年老紅龍衝了出來，與派洛思纏鬥了起來而原先擁有許多優勢的凡敏那也只好被迫要落地和坦尼思的伙伴們作戰原先在黑暗之后的庇護下，凡敏那利用她的邪惡力量將坦尼思的伙伴們打得無法招架，但是在金月召喚來善神的力量之後，黑暗之后的力量就被封印住了，在失去了強大力量的保護之後，凡敏那也只能橫屍在帕克思要塞前的戰場上，而紅龍帕克思也無法應付那隻年老紅龍瘋狂的攻擊，兩者同歸於盡，而在這樣大的犧牲下，整個攻擊奎靈思提的計劃也被迫中斷，所有的軍隊都調回來追擊這一個由奴隸所組成的難民潮，而爲數約七八百人的這一群難民也開始踏上了一段不斷逃亡的日子…但是這至少是一個正義在面對黑暗壓倒性的勢力之下的一個小小勝利，但相較於以後的黑暗，黎明還遠的很呢…

在龍怪大軍的追擊下，這一群難民不但要擔心被他們給追上所會帶來的悲劇，更要擔心糧食飲水不足的後果，不過由於坦尼思一行人的英勇行徑，仍然讓他們在極度不可能的狀況下逃出生天，但是他們的唯一庇護處是在山中的矮人王國（註：這一段故事並不在小說中，不過她有比較特殊的安排方式，在稍後的地方會加以介紹），但這些山脈矮人們對於這些人類並不信任，於是爲了贏得他們的尊敬與信任，坦尼思帶著自己的伙伴前往舊日的矮人王國中歷險，在取得了矮人族傳統的王位繼承權的象徵一卡拉思神鎚之後，人類的難民們才得到了矮人族的允許，得以在這個山脈中的地底王國中居住，至少獲得了暫時的安全，但是這一群難民大部分是農民出身，再加上某些舊日的野心人士的煽動，他們覺得在這個山洞中久居沒有什麼前途可言，昧於外界的事實，他們要求這些幫他們贏得庇護之地的英雄們再去幫他們尋找一個可以在平地上安全居住的地方，坦尼思雖然想要讓他們了解到這個世界上已經遍地是戰火，沒有任何的桃花源了，但是群眾往往是愚昧的，沒有人願意相信這樣的事實。

坦尼思只好再度爲了這些人的要求，帶著他們的冒險伙伴們再度前往找尋他們所謂的安全的地方，在泰思所攜帶的古老的地圖中，他們發現了一個也許仍然還是安全之地的大城市——個規模巨大的商港，美麗的塔西思，這個城市在古老的記載中是一個各種階級和種族都自由發展的完美城市，於是大伙在懷抱著極大的期望的狀況下向著這個城市進發了…

但是這個古老的地圖所記載的是大洪水之前的故事和歷史，大洪水的黑暗年代過去後，歷史和現實出現了分歧，美麗的商港塔西思變成了一個沒有港灣的商港，大洋蒸發了，塔西思變成了一個困在陸上的商港，繁華不在，原先受人尊敬的索蘭尼亞騎士因爲在黑暗時代沒有辦法讓人民脫離災難的風暴，所以也不再受到塔西思的歡迎，所以整個城市失去了原有的活力，和她的繁華。

當然，現在，塔西思當然也聽到了大戰的傳聞，但是這些傳聞都不受到一般人的重視，不過這裡的統治者的確也派出了他的軍隊去守護南方的大平原。如果有任何人問到爲什麼的話，統治者會表示這只是一個小小的演習，沒什麼特別重要的。因爲，這些傳言，就算再怎麼逼真，也是從北方所傳來的，而每一個人也都知道，北方的索蘭尼亞騎士正在盡了一切的力量想要重新建立他們的權威和力量。這些該死的騎士爲了了要得到權利會做出的事還真令人感到驚訝一竟然還散布有關惡龍摧毀人類的故事?!

這就是美麗的塔西思的狀況，這群伙伴在日出之後不久進入的一個城市…

—摘自<冬日寒夜的巨龍>第一章，第三節



網際網路簡介 V

/ Frank

本期筆者所要向各位介紹的，是網路上的新興寵兒 WWW 。 WWW 的全名是 World Wide Web，筆者在第一期時已經提過，它最早是 CERN 爲了建立分散式多媒體系統而開發出來的。它在 InteNet 上和其它的服務有著相當大的不同點。使用者不再只能看到文字選單的畫面，還可以看到圖形、聽到音樂、看到動畫…等等，因此在 InterNet上 WWW 成了各個階層使用者的最愛。

WWW 多媒體的能力是架構在所謂的 HyperText （超本文）上， HyperText 格式不同於一般文字檔的地方在於它在文件中的特定地方安插了不同的控制碼，因而有不同的效果出現。因此，再利用支援 HyperText 的瀏覽器（ browser ）在看這些 hyper Text 檔的時候，通常可以看到圖文並茂的畫面，而在特定的資訊上面，只要利用滑鼠游標在上面點一下，就可以再連結到相關的 hyper text中，就好像註解一樣地好用。而 WWW 本身也提供了高度的整合性質（即上一期中筆者所提到整合性網路服務），所以使得 telnet 、 ftp 、 gopher …等等的網路資源可以藉使用 WWW 的瀏覽器來取得。

對於使用者而言，所謂的 hypertext 在使用者層面可以感受到的除了在文中可連結上圖片外，在每一個可提供資訊的選項上面只要按一下滑鼠鍵就可以把該項資訊的詳細內容叫出來（在這些可供選取的項目上，滑鼠游標會變成箭頭或手指狀以供辨別）這些內容可能只是一般的文字，也可能是一段動畫，一段音樂，或是一種網路服務、另一份 WWW 的 Hypertext…等等。 hypertext 使用了"連結"（ hyperlink ）、和 multi-media 的hyper-media （超媒體）的概念來達成這些功能。事實上這就像我們在看書的動作一樣，當我們在目錄中看到某一項有興趣的項目時，就會翻到那一頁去，或者是在文章中看到了什麼註解覺得有必要去看，我們也會先翻到那裡去。對於 hyper-text 的hyper-link（超連結）而言，概念是相同的，不過使用起來更加方便，我們不用去動手翻書。更方便的是，我們在書上如果看到有參考書目，一定得再到圖書館中再翻箱倒櫃一翻才能找到我們想參考的書目，可是在 hyper-text 中我們要做的只是在書目上點一下滑鼠游標，整個 hyper-link 的動作就會把參考文件丟到我們眼前。而整個 hyper-media 更使用了不同種類的媒體來幫助使用者了解資訊的內容。實際上而言，目前的 WWW 已經可以做到線上教學的功能（使用 Virtual-place 的介面），整個表現上非常地活潑。比如說：

今天你正在看一分英語教學的 WWW 文件，而對其中有一個字的發音不清楚，那麼只要在該字上點一下，就會有音標、註解等內容顯示出來，如果文件製作者有考慮到的話，說不定還會有該字的發音錄製在其中，只要您的電腦有音效卡之類的媒體播放設備，就可以聽到該字的發音。

如果今天您正在看一份野生動物保育的文件，看到了某一種您從沒見過的動物，只要在牠的照片或名字上點一下，就可以看到有關這種動物的詳細資料。可能包括了習性介紹或者是一段介紹影片…等。如果今天您正在看一份整理各有名網路資源的文件，只要在您想看的網路資源上點一下就可以自動連結上該網路服務。可能是另一個 WWW 站，也可能是 Gopher 的服務…

以實際情況來說，目前已可透過 WWW 來觀看各種運動會的精彩片段或隨時最新的比賽實況報導。在科技研究領域方面，讀者已可以在表格式文件中輸入關鍵詞，立即查詢取得相關的論文摘要文件。當選取摘要文件中有興趣的連結，便可以立即取得文章來閱讀。如果該文章是以超媒體形式撰寫，在閱讀文章時，當選取作者的連結，便可以進一步查閱作者的相關計畫或著作；如果選取圖表或數據的連結，便可以直接觀看錄製好的實驗過程；若選取文章所列參考文獻的連結，則可以立即瀏閱其它人員的相關研究。在日常生活上，目前也可使用



WWW看到最新的氣象預報（每小時更新一次）。整個過程讀者只需利用滑鼠來移動選擇即可。

而目前製作 hyper-text 的格式爲 HTML（Hyper Text Makeup Language），在HTML中也提供了表格、輸入的功能。這是一個相當重要的功能，除了可以讓使用者填入意見外，也可以讓使用者寄信給特定的對象。當然，在商業的應用上，它也可以當成一份訂購單，填入您要的貨品。有了這個功能的 WWW ，就有了和使用者互動的基本能力。



WWW 的架構

WWW採用的架構是 InterNet 上常見到的 Client-Server 架構。在 Server 端必須要跑WWW的業務程式（這當然是系統理員的責任），而在使用者這端就要跑專用的客戶程式了。目前常用的一些 WWW Client 有： Netscape 、 Mosaic 二種在 Windows 和UNIX的 X-Windows 都有的 Client 。而在 OS/2 中也有專用的 WWW Browser 。文字版的client由於只能顯示文字所以不很流行，本文就不作介紹了。各位如有空或是有必要，可以自行到國內各大 FTP Site找尋。

而 WWW 的 Server 和 Client 之間是如何溝通的呢？ WWW 的 server 和client之間有一套專門用來傳送 HTML 的協定，叫做 HTTP（Hypertext Transmission Protocol，超本文傳輸協定）。這個協定擁有速度快、可延展的好處，可以解決不同型態的資料在交換時的問題。自從電腦發明以來，便有各種不同的方式來描述資訊，沒有一種方式是沒有缺點且爲衆人所接受的。而HTTP的特色在於client與 server 間的溝通是結構高階的資料描述方式。在大量圖形資料的傳遞上，這種方式更顯得重要。圖形儲存有不同的方式，若依照同樣的方式描述資料，則新的格式仍可被接受。 HTTP 我們可以把它看做一種高階的資料格式。因爲 Client 與 Server 是靠 HTTP 來傳遞 Hypertext 的文件，所以 WWW Server 也稱 HTTP Server 。由於 HTTP 對於各種型式資料的包容性，使得 WWW 的 Client 對於 InterNet 上的各種資源都可以應用自如。當然的，WWW 瀏覽器本身也要能夠切適地使用各種不同資料型態的瀏覽器才行，這在目前的 WWW 都已經辦到了。比如說就圖形而言，一篇文章能有許多圖形自然是很好的，俗語說一圖勝千文嘛！（說實話，筆者的確很少看過有圖片大小少於 1000bytes 的…），不過圖形檔的資料型態就包括了GIF、BMP 、 TIFF 、 JPEG 等等的格式，而一般的WWW Browser都只支援GIF和 BMP 而已，那麼其它格式的圖形要怎麼辦呢？或者是動畫的部分，大部分的 WWW 瀏覽器都是不能放聲音和動畫的，要怎麼解決這種問題呢？ WWW 的瀏覽器上就有一個關於各種不同的資料要用那一種觀看程式的，而遇到您未設定的未知資料型態（如各種不同的檔案等），還可以存檔（有 FTP 的效果！）。

在 WWW 的世界中，定址方式和 InterNet 的傳統定址法（即使用 IP 或 host name ）是不太一樣的。 WWW 的定址方式一般通稱爲 URL（Uniform Resource Location）統合格式資源定址。這個定址法是在 InterNet 傳統的 host name 或 IP 之前加上一些敘述。如：

gopher ： //gopher.nsysu edu tw

讀取中山大學 Gopher 的主畫面

ftp ： //ftp.ncu.edu.tw

連上中央大學的 FTP server

telnet ： //bbs ee ncu edu tw

連接中央電機的 BBS 站

news ： com sys.ibm pc games rpg

讀取 news 的 RPG 討論區

http ： //www intel com

Intel 的 WWW 伺服器主畫面

在冒號之前我們看到的是資源的種類。有 telnet 、 news 、 gopher 、 ftp 、 http 等等。而冒號之後的二個斜線則是代表了這個資源不在本身的主機上，到別的主機去拿。而二個斜線之後的是資源所在的主機位置（採用的是標準的 InterNet 定址法，也可使用 IP ，不過在例子中可以明顯地發現使用 host name 的好處）。那麼在host name之後還能再加什麼嗎？答案是可以的，在 hostname 之後可以再加上資源所在的目錄及資源名稱。如： http ： //www cwb gov.tw/sat gif 就可以直接看到東亞地區彩色衛星雲圖。只如果只是打入 http ：//www.cwb gov tw/，那麼您會看到中央氣象局的 WWW server 主畫面。在任何的

WWW閱讀器下只要打開" Open URL "的選單，就可以輸入上列的 URL 位置來和各種 server 連線了。從 WWW 瀏覽器的觀點看來，各種網路服務只不過是在 URL 下的一個項目，使用 WWW的瀏覽器就可以使用到所有 Inter Net 上知名的服務，是不是很方便呢？

而在 WWW 瀏覽器上，也提供了從自己的主機上找 HTML 檔案的功能，只要在 OPEN URL 的時候，打入檔案所在的目錄就可以看到，所以實際上， WWW 瀏覽器不只可以讓我們看到別人提供給我們的資料，也可以拿來整理自己手上的資料。只要您學會使用 HTML 的語法就可以在自己的電腦上做出漂亮的 home page 了。（關於 HTML的使用法，筆者以後有時間會一一介紹，本期還是多來些其它精采的東西好了）。

由 WWW 始發展到今天，世界上總共有數萬個 WWW 的服務站。固然 WWW 的多媒體表現使得它大受歡迎是主因之一，而 WWW 在商業上的各種應用恐怕才是真正的主因。對於一家電腦公司或資訊相關產業業者而言，在 InterNet 上成立 WWW server ，無疑的是一個最好的免費廣告。我們可以發現，許多有名的 WWW Server 都是由資訊科技類公司所成立的，如 Sun ， Intel ， PC Magazine ， IBM …等等。在國外也有一些網路服務公司正嘗試著使用 WWW 來進行產品廣告和交易。對於今日的 InterNet 而言，由於許多原本由大型非營利機關所提供的資助可能都不再繼續，而取而代之的是由各企業和各網路公司所共同建立起的 InterNet ，所以 InterNET 走上商業化的路線是無可避免的，未來在 InterNet 上的商業活動，一定會使用一個各個使用者都會感到相當好用的介面。 WWW 在此無疑的是一個現成的解答。

在許多談及 WWW 應用的文件中，或多或少的都提到了 WWW 在未來 InterNet 上商業應用的概況。由於 WWW 的介面彈性大，使用起來又很方便，所以相當適合各公司做為區域服務的一個介面。比如，出版業可以很輕易地利用 WWW 達成一些線上訂書、訂報系統，或者是成立一個即時的線上新聞系統（這點中國時報也已經成立了），而新書介紹、期刊雜誌簡介等等都可以使用 WWW達成。而百貨業者也可以利用 WWW 的漂亮介面做出產品的目錄和廣告，在國外，也已經有利用 WWW 來訂購百貨商品的服務成立，這當然要網路供應商和百貨業者二者配合。（國外流行的信用制度可能也是主因之一）放眼目前國內可怕的架線費用，如果想要在國內架一個速度不錯的 WWW server ，光是架線費用就要七十多萬，而國外的費用卻低得很多。國家口口聲聲要發展 NII，可是在現行政策下，可能十年都玩不起來。

而在另一方面， WWW 也非常適合當成 DataBase 的前端取用介面。結合起 WWW 和 DataBase 對於企業電腦化有相當大的幫助。事實上，在筆者目前接觸的 DataBase （資料庫）實驗室中，對於 WWW 的應用是相當廣泛的。除了和資料庫結合以服務顧客外，也有以 WWW 做為 CAI（電腦輔助教學）的計劃。使用 WWW 中新提供的 Virtual Place 可以讓老師在電腦上帶領著學生進行各項的操作，而且也可以以語音交談（這個功能目前倒是很適合拿來打便宜的長途電話）。

不過 WWW 這麼多花俏的功能可是要使用者付出代價的！ WWW 瀏覽器在傳輸圖片的時候，會用掉大量的網路頻寬。如果您的網路速度不夠快，那麼使用起來會非常地受不了，可能一分文件就要傳個二十分鐘。對於使用 Modem 上線的使用者而言，這是最大的壞消息。

如何找資料？

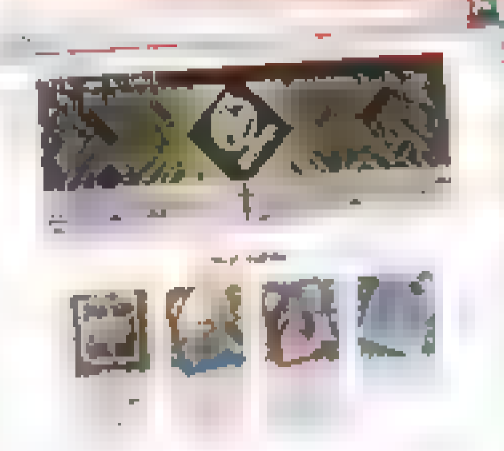
對一個想在網路世界行無阻的人，最可怕的問題就是不知道資料在那裡可以找得到。在 Gopher 系統的介紹中我們曾經提過檢索系統，而在 WWW中由於 HyperLink 的便利性，所以找資料會好找得很多。通常，除了上 BBS 問人或者是在 news 上找最新的 WWW 文件外，也可以直接連上有專人管理、較有規模的 WWW server ，這些 server除了有它們自己的內容外，通常會提供很多的" Hot Link "，即由系統管理者所整理的"熱門 WWW "，或者是系統管理者認為有價值的、和本站有相關性的 WWW 文件。這些經過整理的東西當然不能包括所有網路上的資料，可是經常會有您想要的東西。而且經由每一個站之間的連結關係，您可以在各站之間連來連去，完全享受資訊盡在指尖的快感。



而 WWW 有那些資料呢？全球有數以萬計的 WWW server，所包括的資料層面廣到讓您不敢相信。從新聞、雜誌、書評、百貨、交友到政府政策、科學文獻都有。以下筆者對於一些筆者常連線的 WWW server 做個簡介：

圖一：筆者最常連的 WWW server，中央氣象局天氣預報。俗話說天有不測風雲，關心一下天氣吧！此 WWW 中除了有天氣預報外，也有每小時更新一次的雲圖。

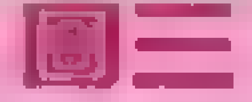
Address：http://www.cwb.gov.tw/





圖二：Intel 公司的 WWW server，裡頭有不少新的資訊和 CPU 技術資料。

Address：http://www.intel.com/



圖三：Computer Gaming World 電子版，有不少精采內容，什麼時候軟世也會有呢？

Address：http://www.zdnet.com/~gaming/





圖四、五：InterPlay 這家遊戲廠商的 WWW server，裡面有很多 Game 的 demo 和圖片哦！最近熱門的重頭戲都

Address：http://www.interplay.com/





圖六：中國時報的 WWW server，中國時報滿懷著建立專業新聞網的野心進入了 Inter NET，成果如何呢？將來就知道了…

Address：http://www.chinatimes.com.tw/



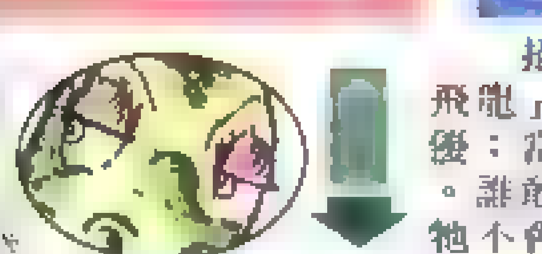
：遊戲製作公司 Westwood 的 WWW server
Address ： http ：//www westwood com/

： PC magazine 旗下所有的雜誌都可以在這個 WWW server 上看到!!
Address ： http ：//www ziff com/

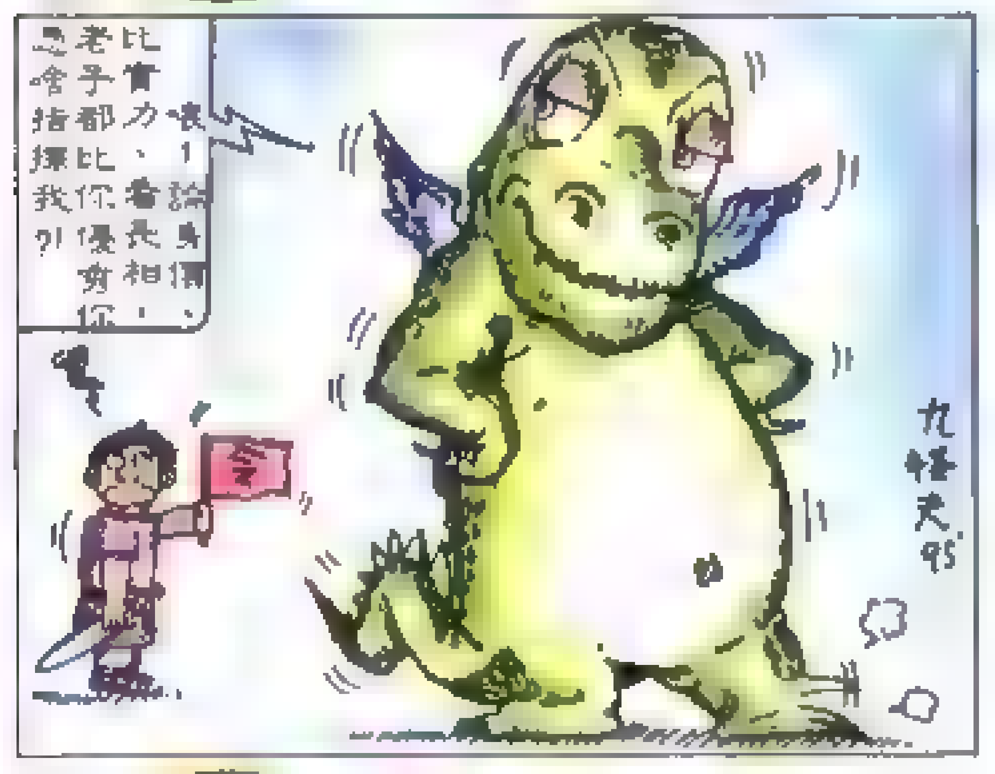
另外，國內外還有不少整理得相當不錯的 WWW server ，以下是它們的列表：

中央大學	http ：//www ncu edu tw
交大校園網路策進會	http ：//www edu tw/ccca html
台大農工系	http ：//flood hy.ntu.edu tw/ntuae/home html
交通大學資工	http ：//www csie nctu.edu tw
交通大學資科	http ：//www cis nctu edu tw
台灣大學計中	http ：//cc.ntu edu tw/Default html
清華大學計中	http ：//emerald oz nthu edu tw/nthu html
中山大學計中	http ：//www.nsysu edu.tw
中興大學計中	http ：//www.nchu.edu tw/homepage html
中正大學計中	http ：//www.ccu.edu tw
東南工專	http ：//peacock.tnjc.edu.tw
Tower 音樂城	http ：//www shopping2000 com/shopping2000/tower
CERN	http ：//info.cern ch/ WWW 的起源地，可看到 WWW 的最新發展
Nexor Public Service	http ：//web nexor co uk/public/welcome html 一個十分受歡迎的搜尋工具，提供關鍵字找尋 WWW server
WebCrawler	http ：//webcrawler cs washington edu/WebCrawler/WebQuery html 另一個強而有力的高速找尋 WWW 文件的 server
Ultima Band list	http ：//american recordings com/wwwofmusic/ubl html 列出了許多著名樂團的歌曲
Compaq	http ：//www.compaq com Compaq 的 WWW server ，有相當漂亮的圖形
SGI	http ：//www sgi.com/ 身為 Silicon Graph 的發明者， 3D 圖片多到看不完
IBM	http ：//www.ibm.com
HP	http ：//www hp.com
SUN	http ：//www.sun.com
NASA	http ：//www gsfc nasa gov/ 美國太空總署，是個有趣的 Server
白宮	http ：//www whitehouse gov 看看美國首府吧！可以寫信給總統哦!!

電玩短路

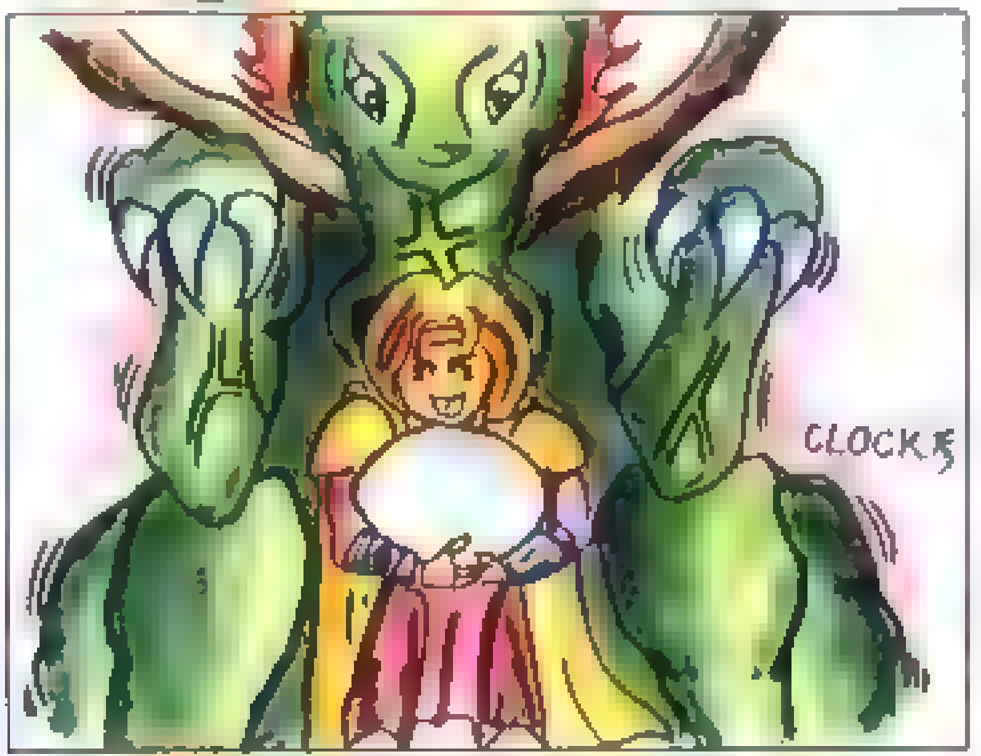


招僱傭兵，其中以「飛龍」攻擊力與防禦力俱優；當然，售價也不便宜。誰敢保証臨陣征戰時！牠不會耍耍脾氣?!…



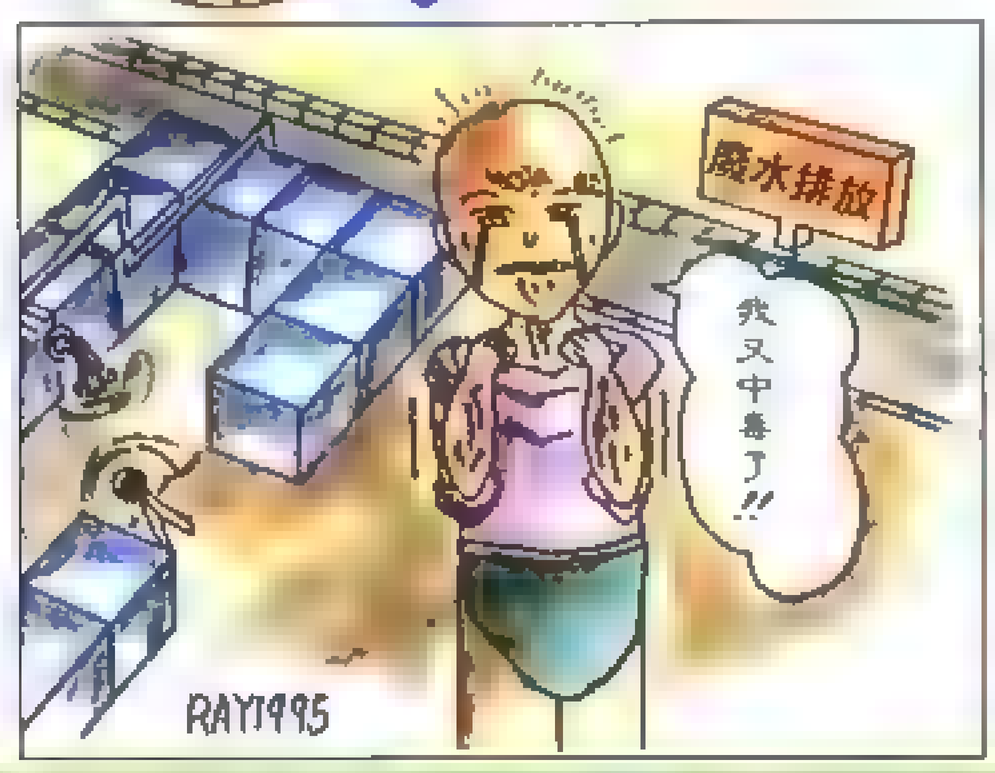


話來御取得飛龍卵之後，卻不知背後尚有危機…

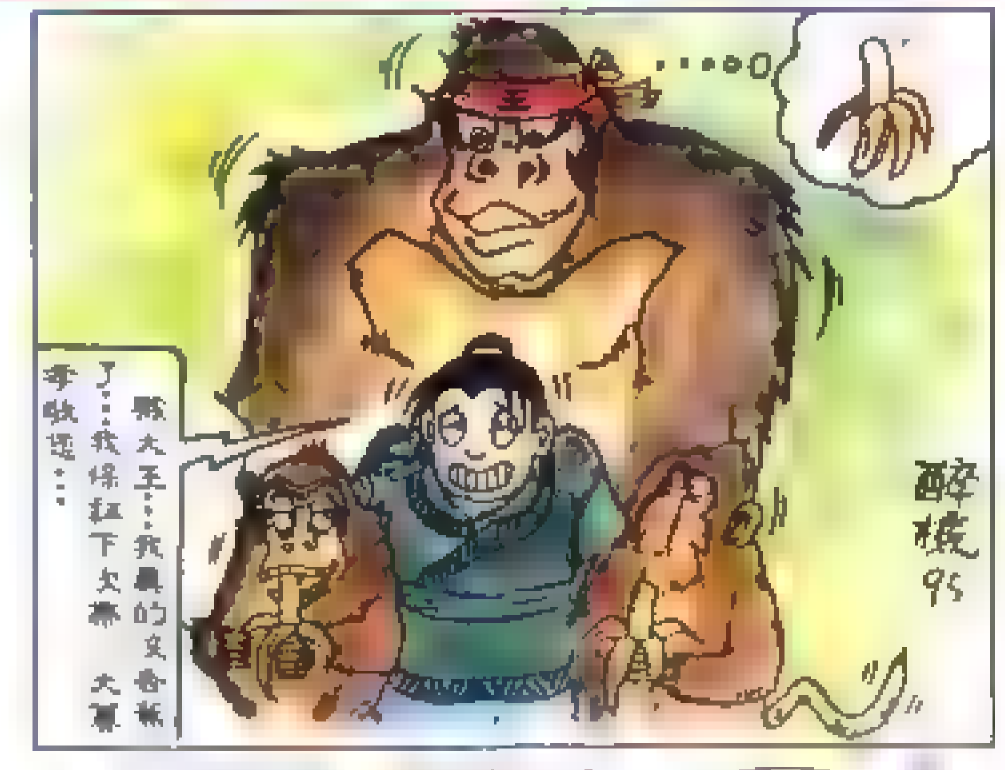




話說李逍遙在水月宮內喝了一口泉水，忽耐此水…

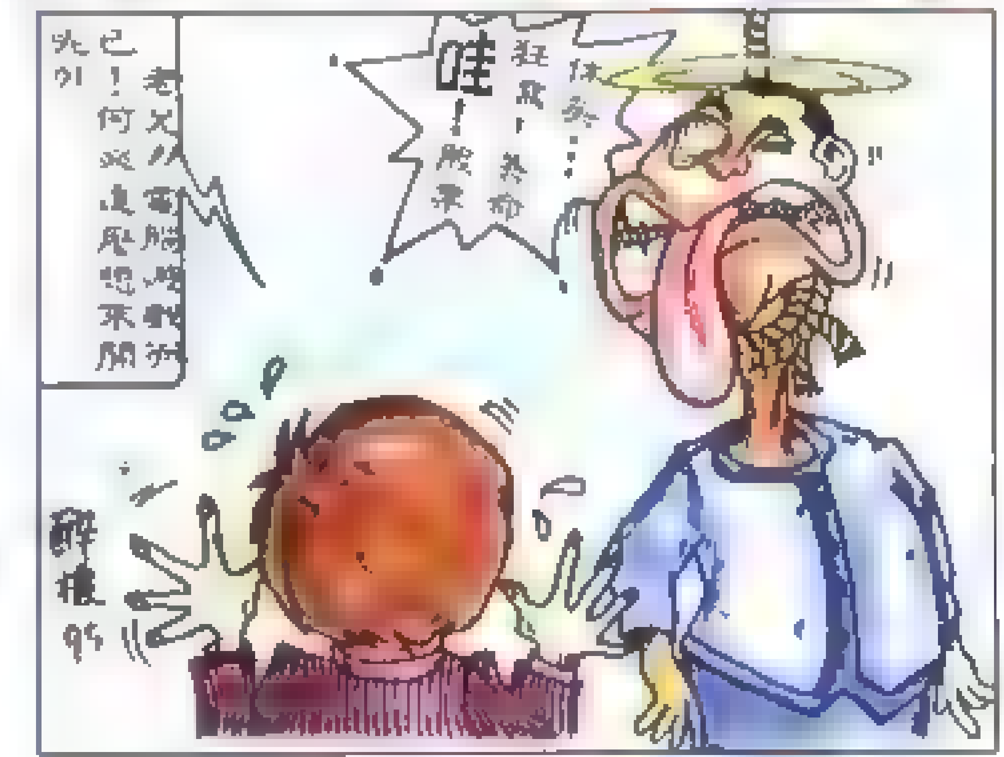






欲取鳳凰蛋，得經神木林，猴群路中阻，香蕉可借道，若是給錯猴，此路不通了！





投資股票，買賣以賺取價差，是快速的賺錢方法！但是，誰能保証每次皆能順心如意？…

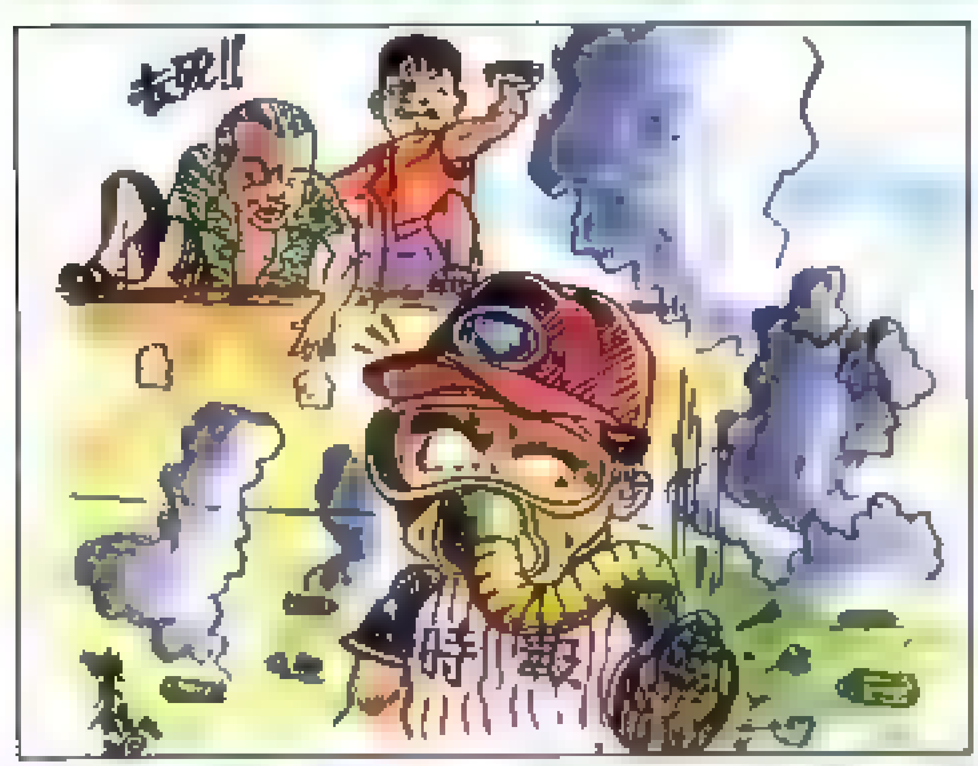




養兵千日用在一時，沒想到…



GAME SHORT





球迷介入球場引起不小的風波，煙霧彈、雞蛋、保特瓶…樣樣皆出現在球場上，這回連手榴彈都上場了，看來帶上面罩也沒用了



李逍遙上仙靈島，遇趙靈兒，二人靜靜一夜纏綿…誰敢斷言李逍遙享的是艷福?!…





由於大家都知道歐尼爾罰球能力極差，所以都大量的犯他規，這回歐尼爾可火了，展現他"毀滅"籃框的本事，看誰還敢犯他的規

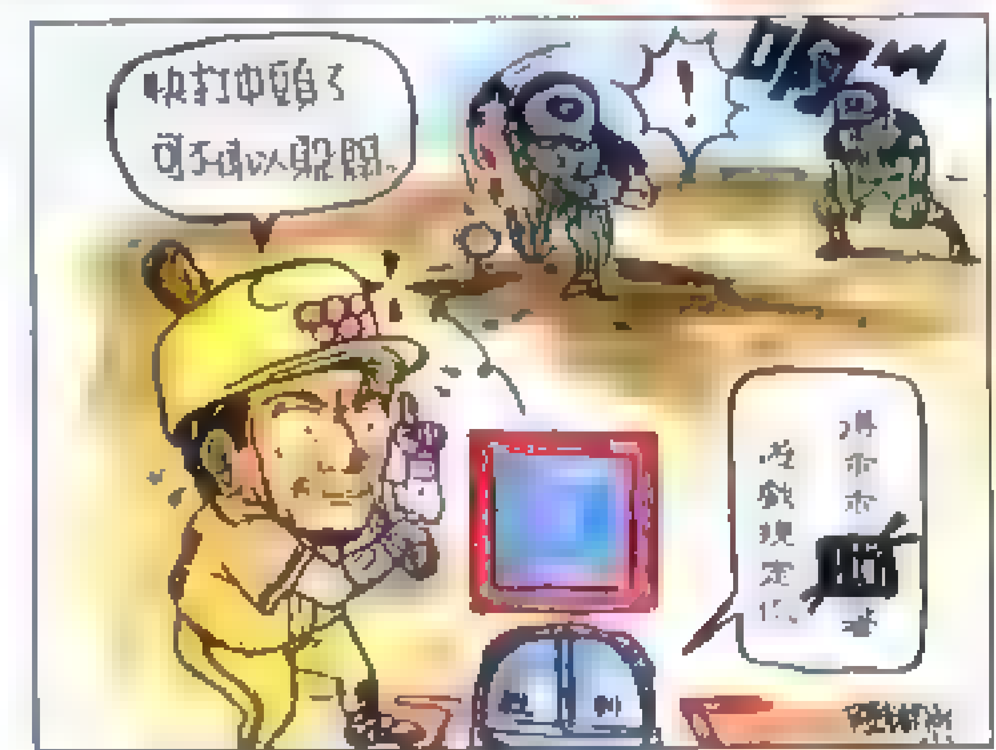
95NBA中的搞怪大王，也是籃板天才的羅德曼，一個球季中總是擁有多色彩的頭髮，自從有了95 NBA後，他的顏色更豐富了，畢竟電腦有256色嘛！





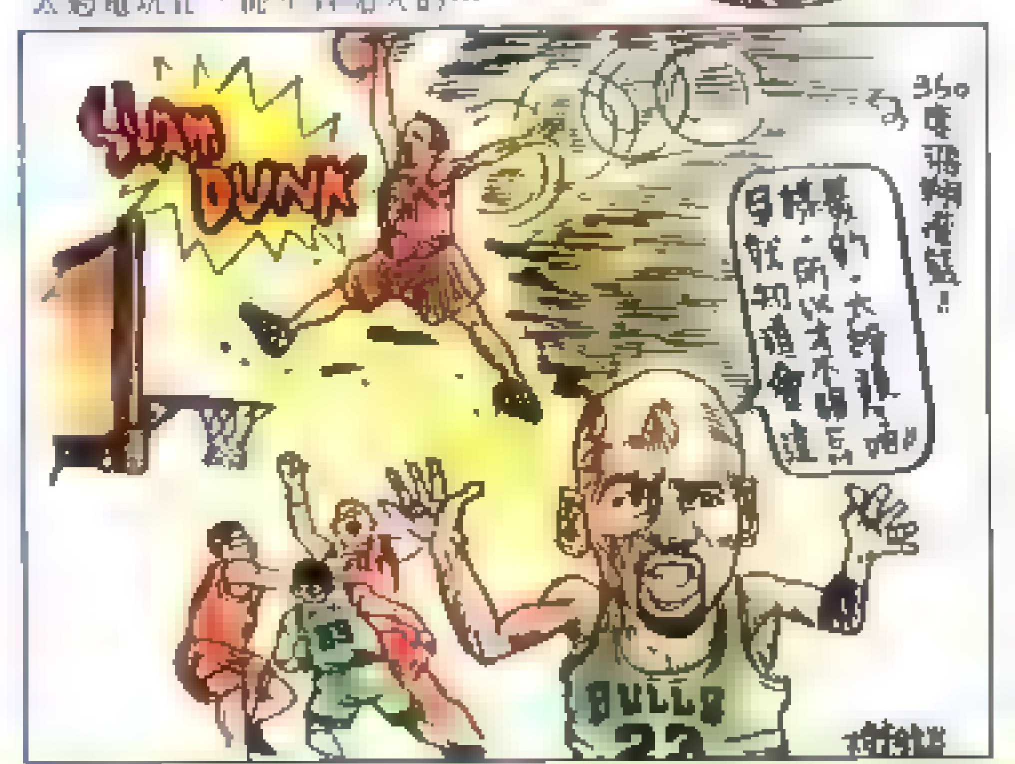
中華職棒Ⅱ中有些控球較差的投手常投出觸身球，但卻不能躲，這種痛苦大概只有他們瞭解





天王巨星麥克喬登人物肖像並不在95NBA中，據隱密傳聞指出，喬登不滿有人能飛得比他高；飛得比"籃帝"高，表示太過電玩化，而不肯加入的…







T·M·C

你是否崇拜的劉備、曹操、孫權等力拔山兮、胸懷千里的大英雄？你是否嚮往那些才高八斗，智冠群倫的名相？現在有個機會來讓你選擇自己所愛的軍師，親自來扮演他，嚐嚐理萬機、定謀略的滋味。

在臥龍傳中，最有特色的部份，就是它的戰鬥方式了，不但是屬於即時戰且在戰術上的變化，也是在其遊戲中所不常見的，故打起來是既緊張又有趣。

遊戲結束後，它有一項頗特別的設計，就是將三國歷史中比較重要的地點，一一專題介紹，因為是以640 × 480 16 色顯示，故圖片可說張張精彩，不信你看……























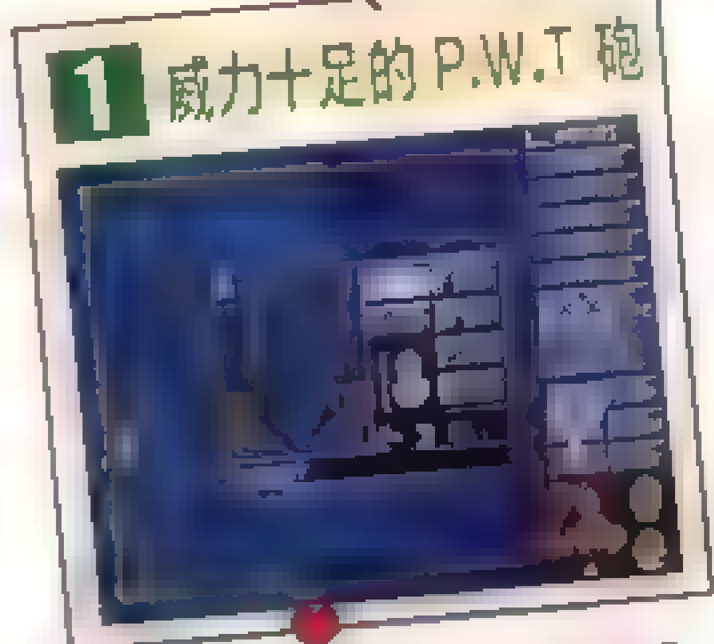
深海出擊 幽浮2



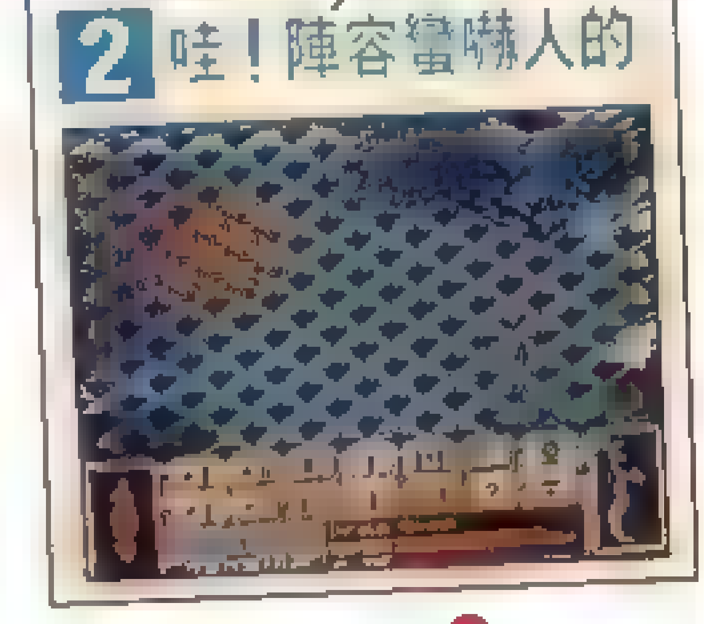
●鋼筆小新

幽浮又回來了，這次不但身體更壯，人數更多，連戰場也擴大了不少，為了 有个被電腦玩的遺憾，筆者強烈建議玩家從簡易級下手比較理想，一來省時，二來省力，三來省眼睛。又玩家因漏網之魚尋他千百度而不果時，那麼此魚必在岩縫處或（在廁所）裡。總而言之，與其在這裡抱怨製作單位的無情，還不如交給玩家去體會吧。

1 威力十足的P.W.T砲



2 哇！陣容蠻嚇人的



3 總算解決了



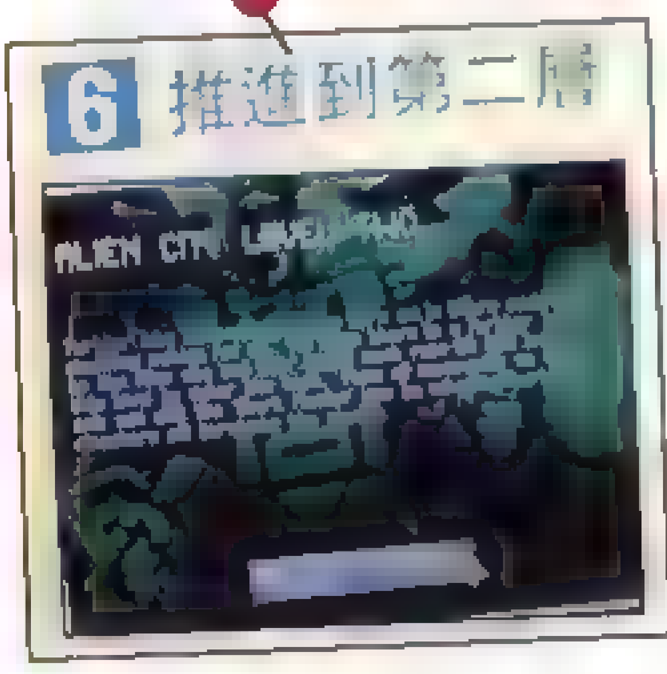
4



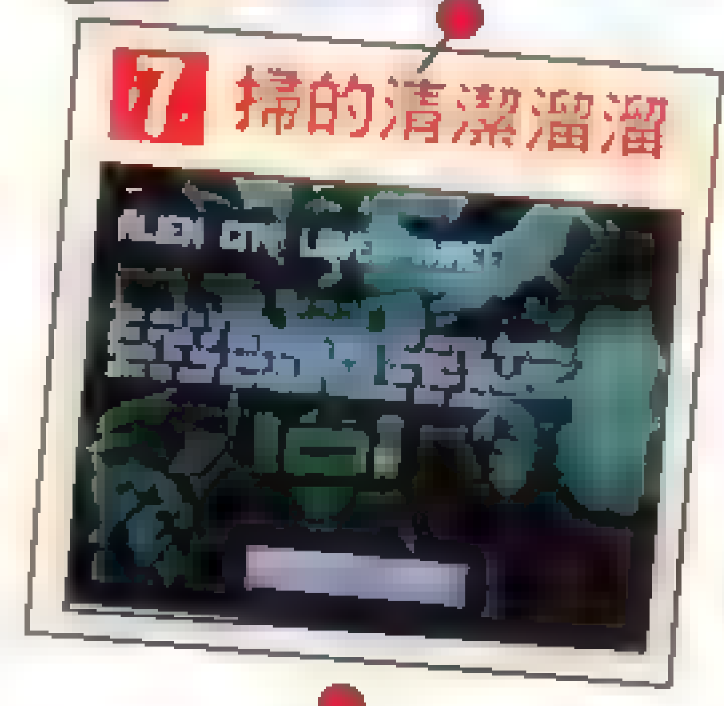
5 趕快自殺，否則捉到加倍



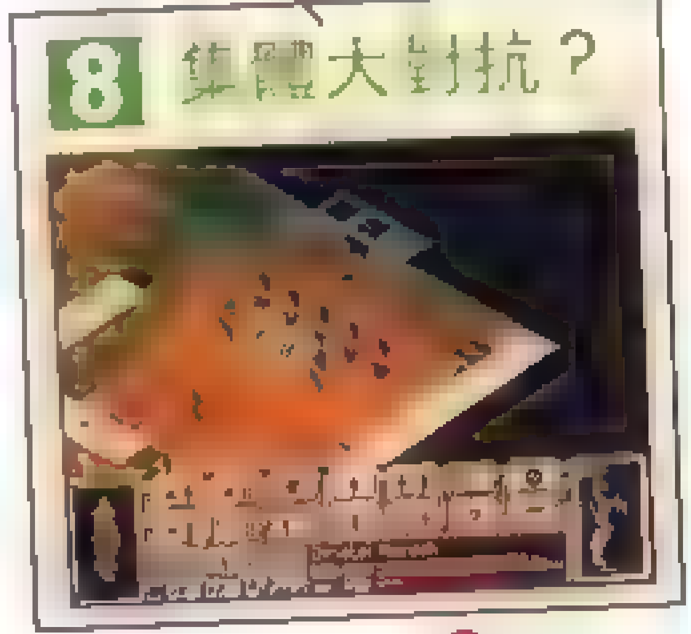
6 推進到第二層



7 掃的清潔溜溜



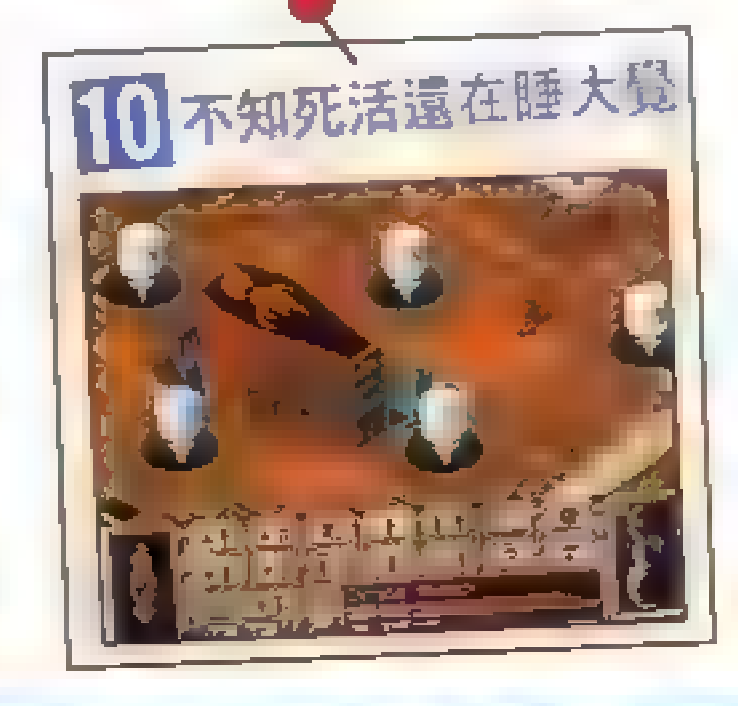
8 集體大對抗？



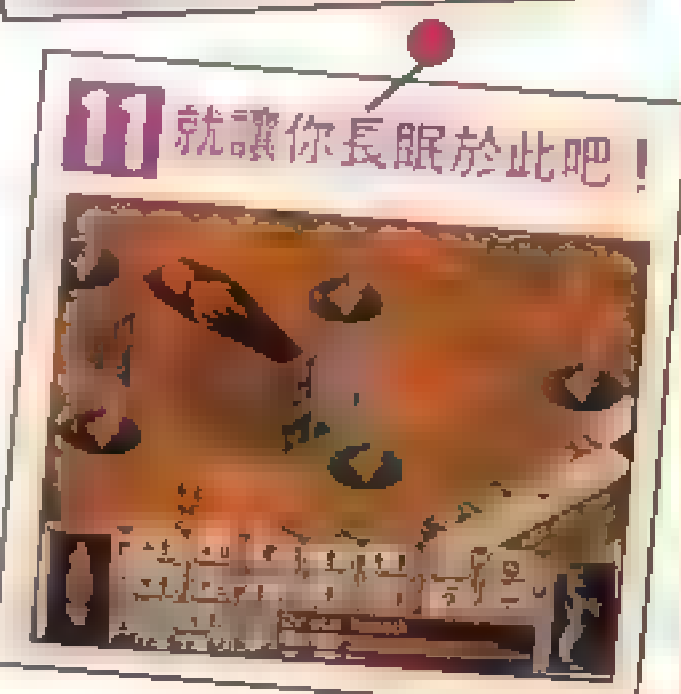
9 還是不禁打



10 不知死活還在睡大覺



11 就讓你長眠於此吧！





神示錄

/陳立緯

本遊戲在國內自製中文角色扮演遊戲沈寂之時推出上市，就獲好評，喜歡 RPG 遊戲的玩家當不難發現，箇中充滿了日式遊戲的影子，儘管如此，綜觀遊戲整體表現，亦不失為暑假檔的佳作之一。

由於遊戲的前半段採多線式劇情，所以玩家選擇不同的路線發展劇情可有不同的樂趣，可惜到後半段即「萬流歸宗」，無法發展出不同的結局。玩家破機之後可以重頭進行不同路線的遊戲劇情，可謂盡情享用「一魚三吃」的無窮樂趣…可別讓魚骨頭噎到了…

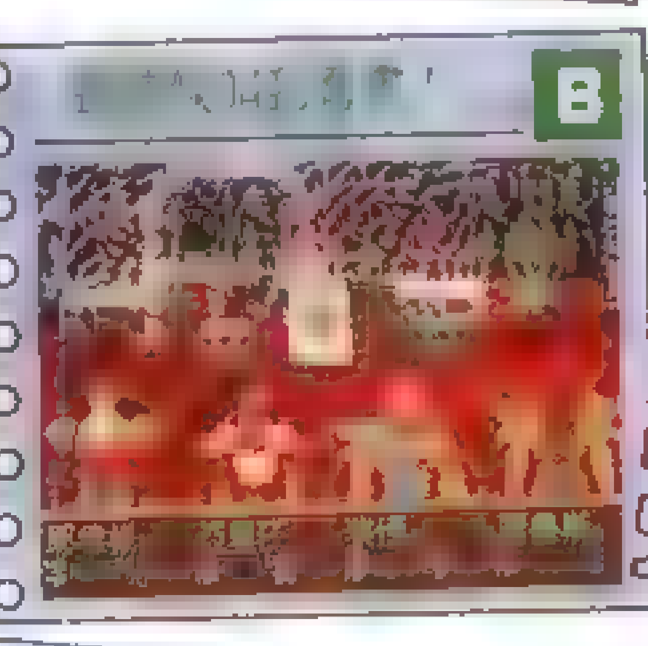




















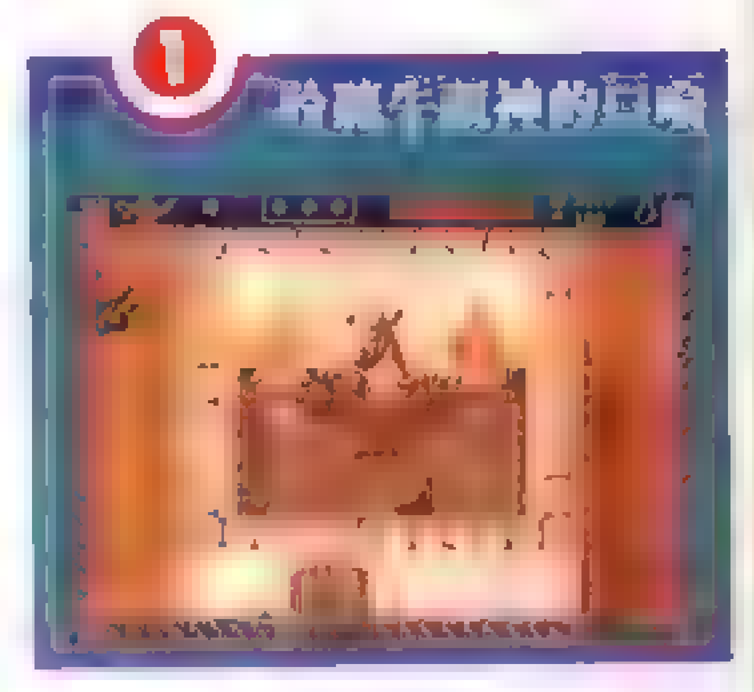




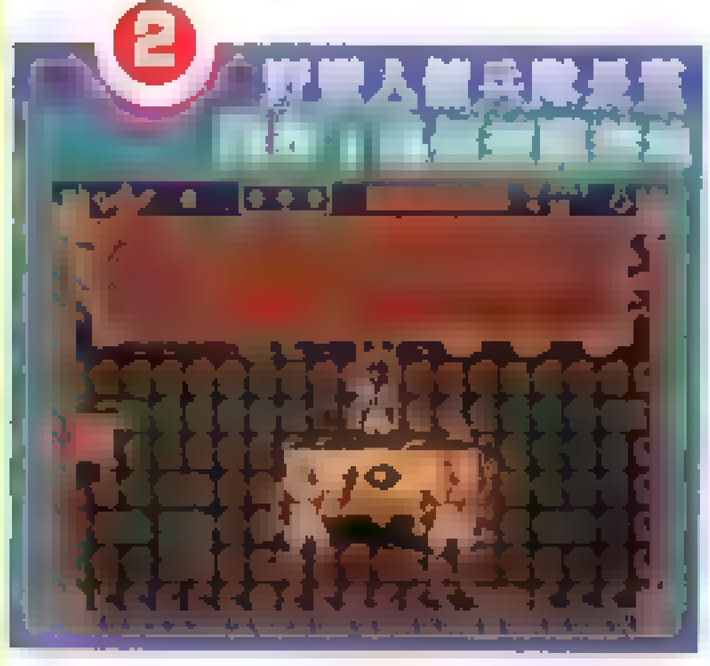
／徐國振

以「金盒子系列」（ AD&D CRPG ）聞名電腦遊戲界的 SSI 公司，去年出版了這套很像冒險遊戲的 RPG!? （玩過的人就知道啦）在劇情上維持 SSI 一貫的水準，你將隨著主角一同領略中東世界的神秘瑰麗及艱險阻，雖然在戰鬥方面稍嫌粗陋，不過因此可以早些和心愛的公主相聚也不錯啦！接下來請看本片「精靈詛咒」的結局畫面！

❶ [illegible]



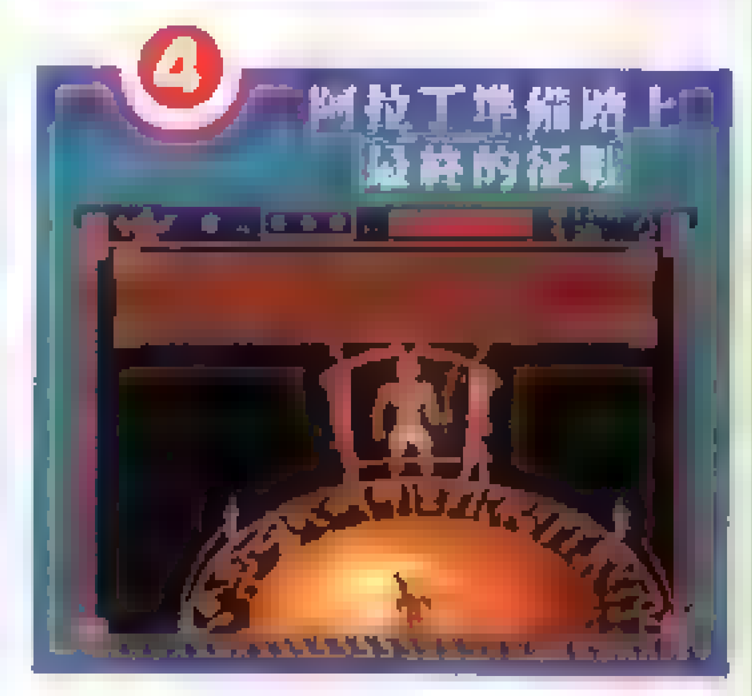
❷ 野蠻人雙兵隊長[illegible]



❸ 本遊戲中最棘手的怪物（雙頭怪）



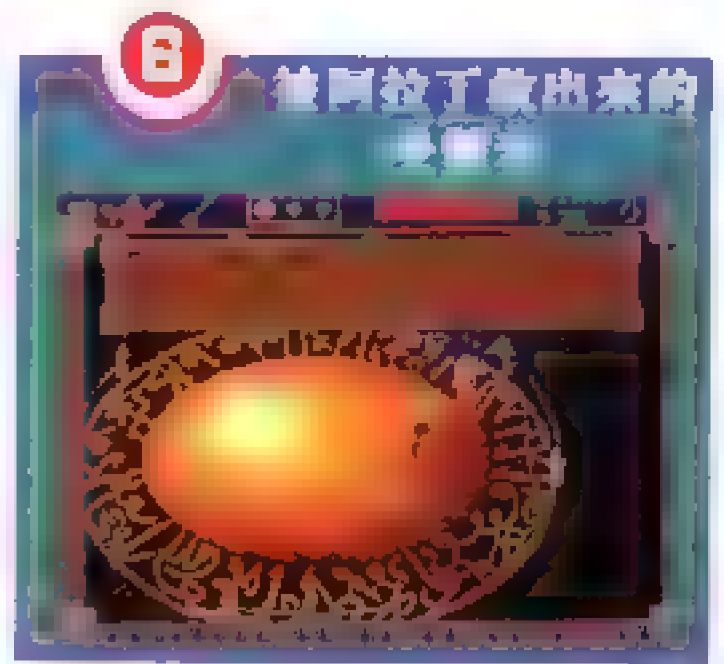
❹ 阿拉丁準備踏上最終的征戰



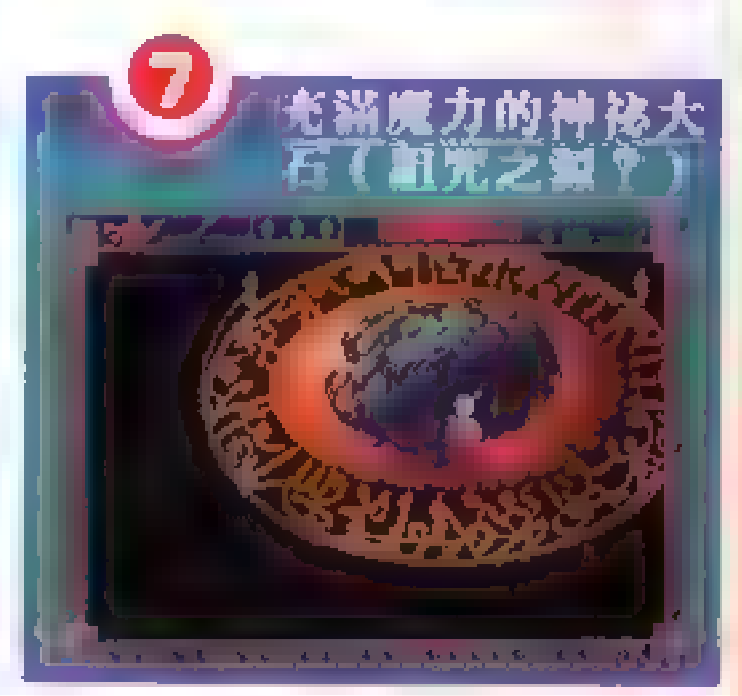
❻ [illegible]



❻ 被阿拉丁救出來的[illegible]



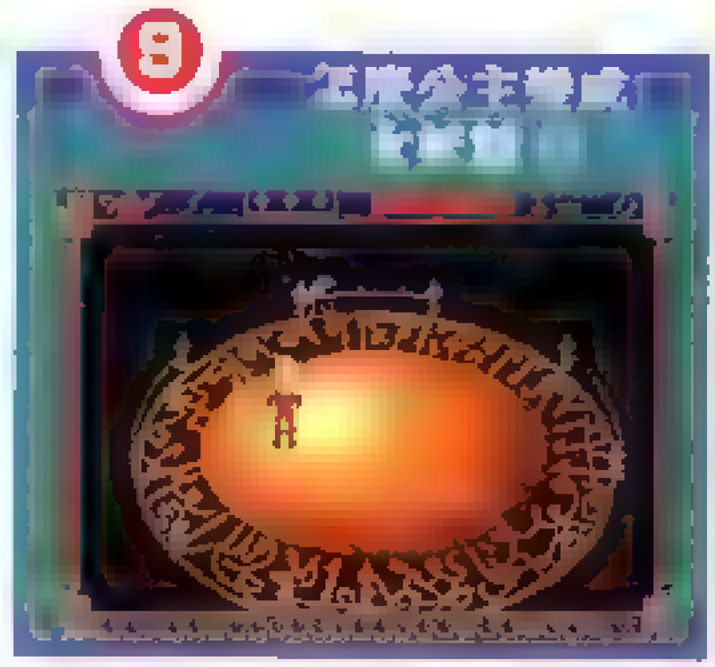
❼ 充滿魔力的神秘大石（詛咒之源？）



❽ 恢復自由身的[illegible]



❾ [illegible]



❿ 有情人終成眷屬





聖女傳
一套來自魔法國度的鉅作
神秘超G點的探索！
10月預訂發售中
絕對18禁
神奇魅惑的AVG遊戲
天堂鳥資訊有限公司
Family Soft
授權代理
(07)272-3344．272-3347



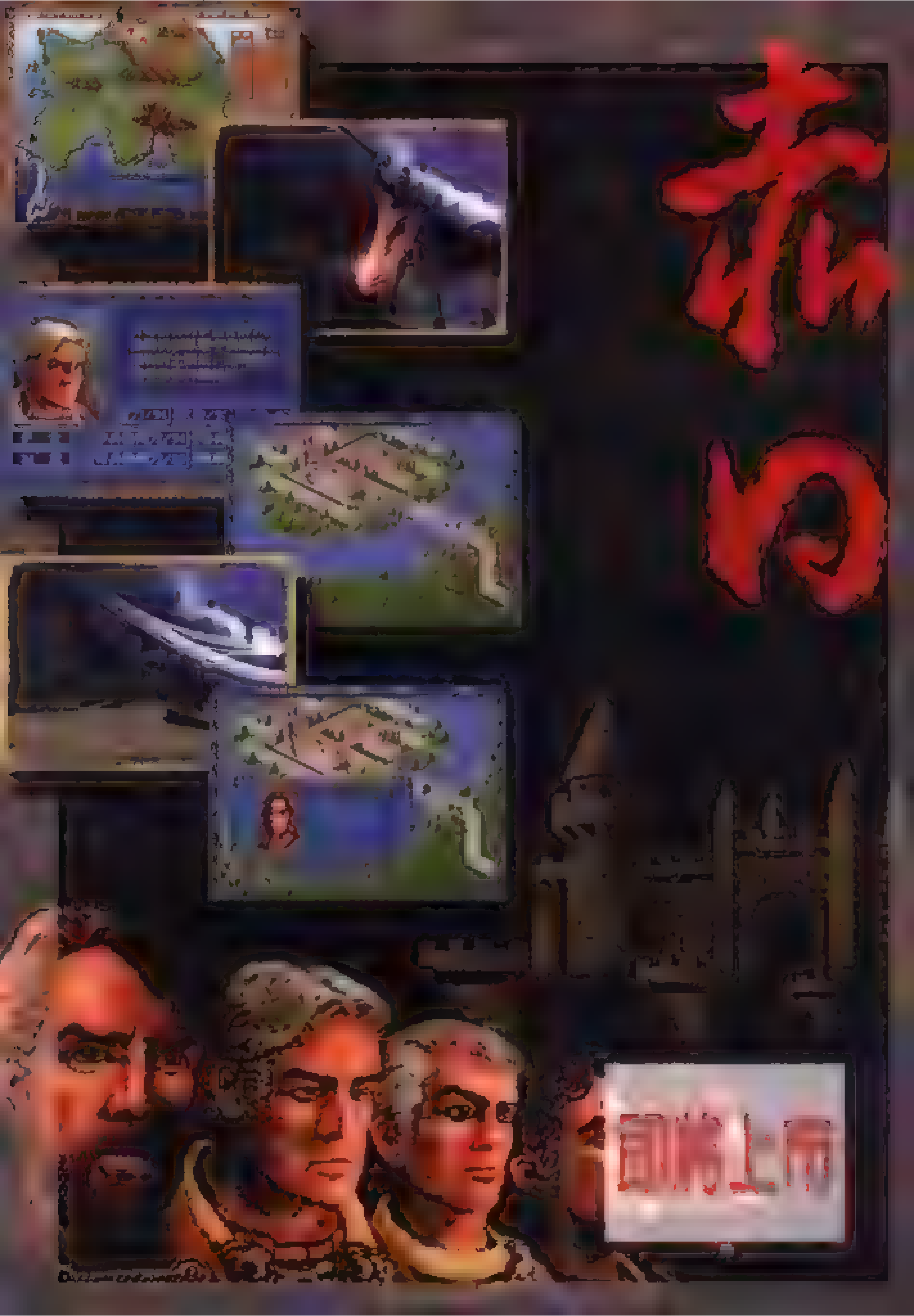
校生即將轉進!!
她們將讓您的感官機能
受到無與倫比的衝擊!
轉校生
AVG
誰說天使就不能壞壞的!!
手無法讓您掌握的禁地,您如何
制止她在您最"私"處!
恣意的悸動!!
天堂鳥資訊有限公司



Mirage 2
[ミラージュ]
超感性誘惑的國度
9月預訂發售
絕對18禁
3D迷宮RPG遊戲
天堂鳥資訊有限公司
TAN TUN NERW INFORMATION CO., LTD.
DISCOVERY
BBS
(02) 914-4877



好評発売中!!
最強美少女格鬥賽!
V.G.
天堂鳥資訊有限公司


赤

特報

elf

徵 程式.美工.企劃 有經驗者佳

本公司已申請商標註冊

請勿盜版



17F,NO 345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO TAIPEI TAIWAN R O C
永和市中和路345-1號17樓
TEL (02)2316454
FAX (02)2316424

花蓮電腦(有)
高雄市鼓山區銘傳路75巷34號
TEL (07)587-2513
FAX (07)587-2511


超級遊戲終於出現了!!
只有玩過同級生2！
才知道真正98遊戲的經典名作
只有玩過同級生2！
才能找回您青少年時代的遺憾
同級生2

黃飛鴻

鐵雞鬥蜈蚣

前所未見的武打招式

流暢的手腳格鬥畫面

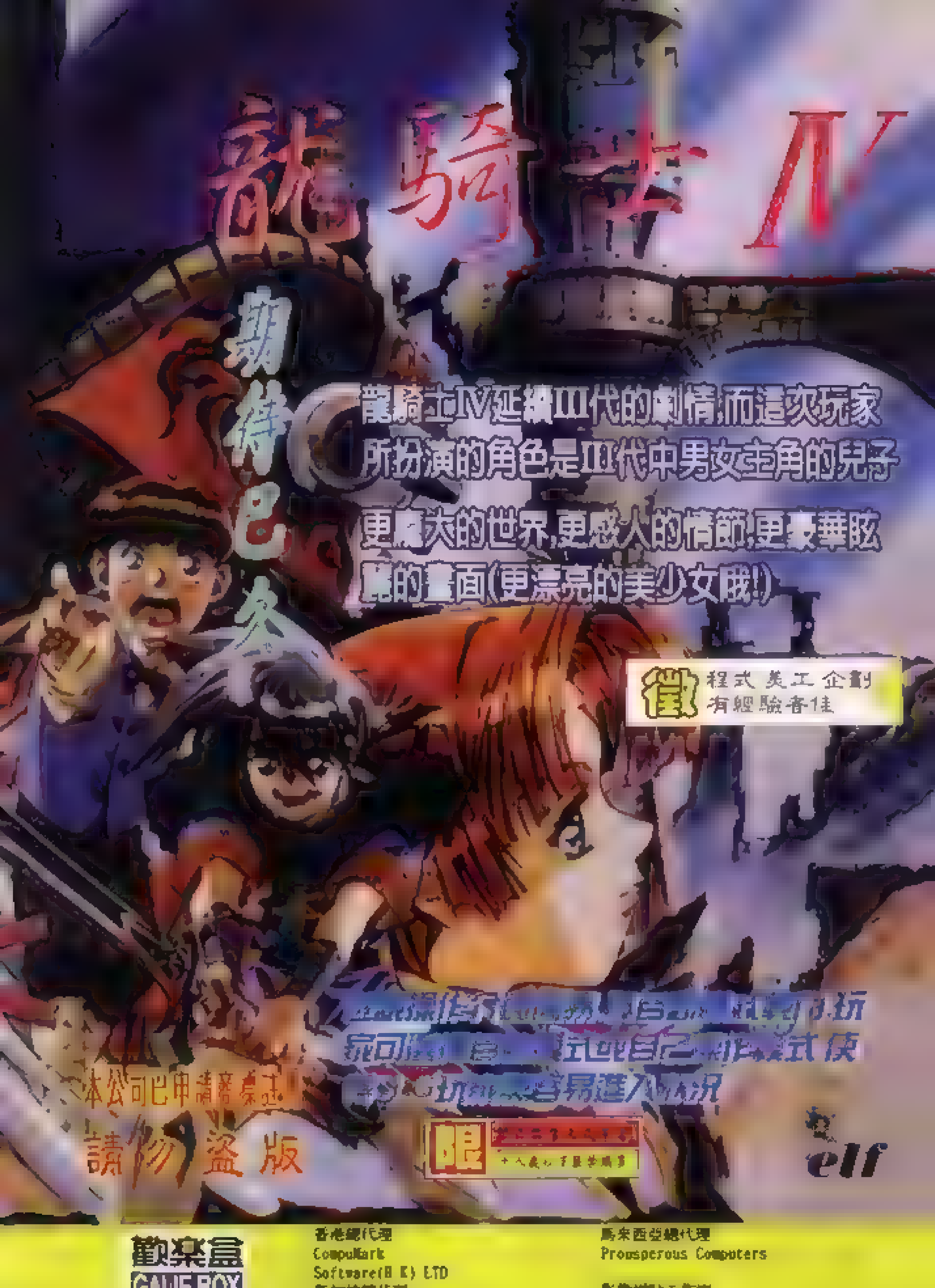
猶如置身電影故事中

一個令你瘋狂的電腦遊戲



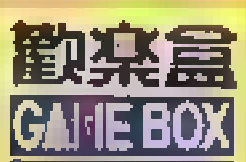
17F,NO 345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO TAIPEI TAIWAN R O C
永和市中和路345-1號17樓
TEL (02)2316454
FAX (02)2316424

高雄總代理
花道電腦(有)
高雄市鼓山區銘傳路75巷34號
TEL 07 587 25.3
FAX (07)587 25.1


龍騎士IV
期待已久
龍騎士IV延續III代的劇情,而這次玩家
所扮演的角色是III代中男女主角的兒子
更龐大的世界,更感人的情節,更豪華眩
麗的畫面(更漂亮的美少女哦!)
徵 程式 美工 企劃
有經驗者佳
本公司已申請商標註冊
請勿盜版
十八歲以下嚴禁購買
elf

神劍傳說II

386以上IBM相容機種
4MB以上記憶體
VGA相容卡、彩色
相容聲霸卡、MIDI音源

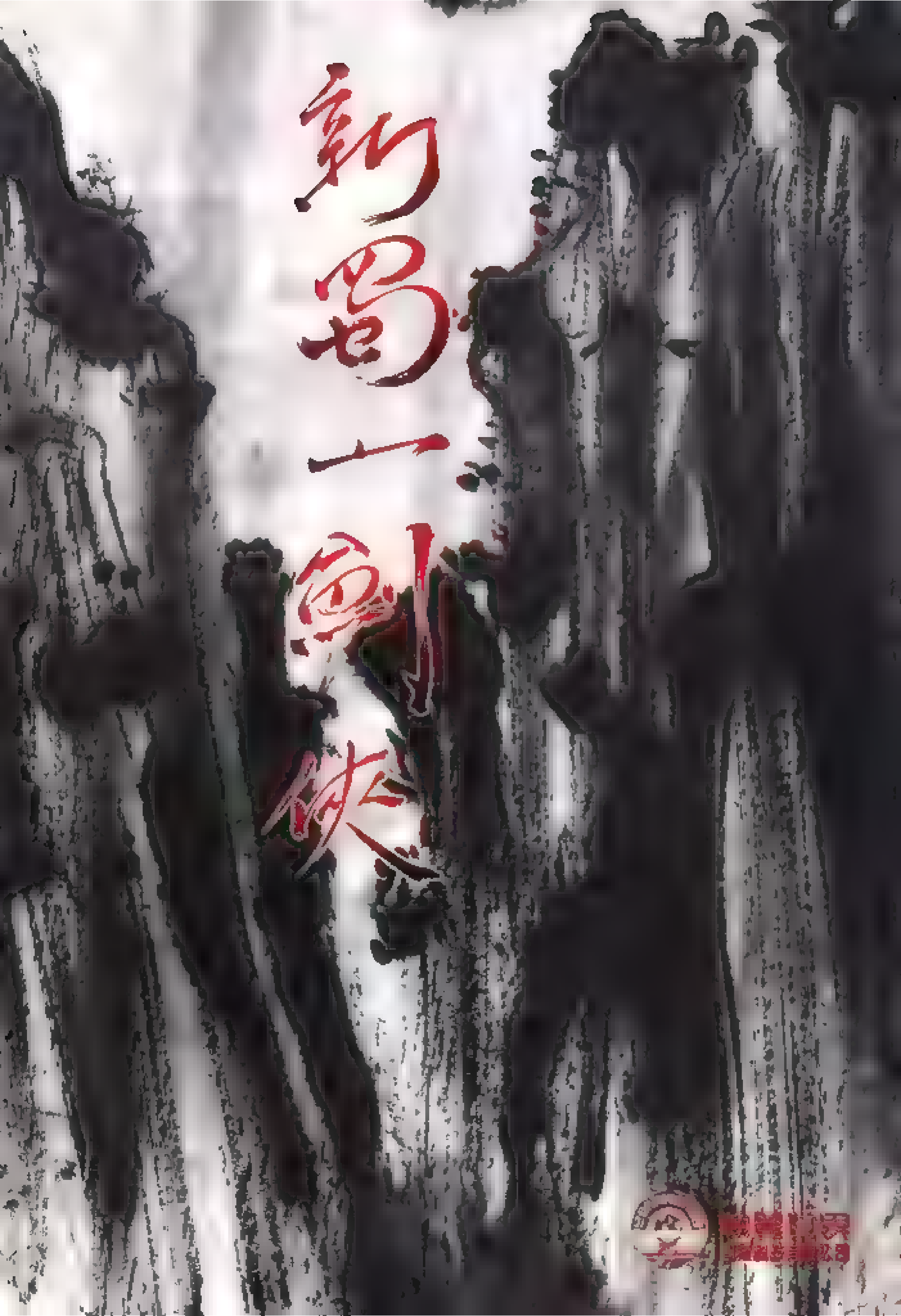


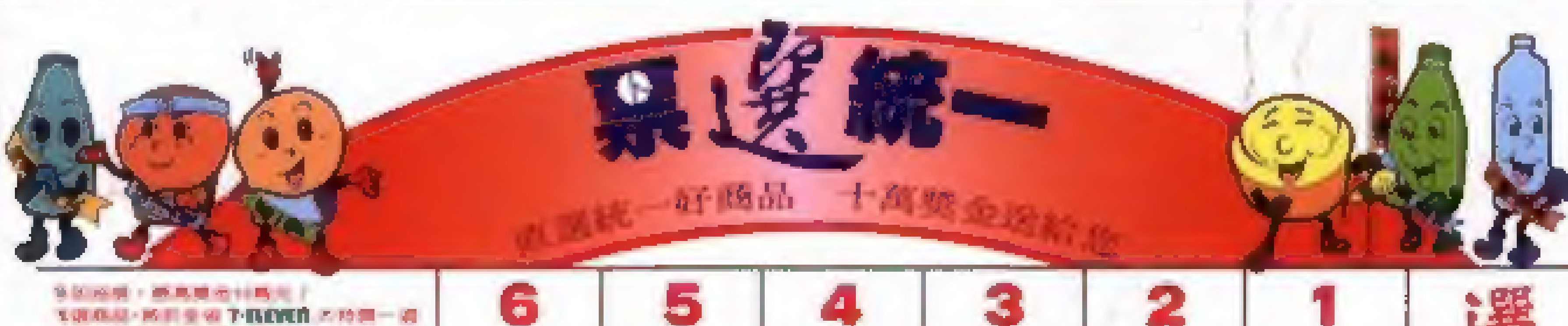
17F,NO 345 1,CHUNG HO RD
YUNG HO TA.PEI TA WAN R O C
永和市中和路345-1號17樓
TEL (02)2316454
FAX (02)2316424

高雄市鼓山區銘傳路75巷34號
TEL (07)587 2513
FAX (07)587 2511



歡樂盒
GAME BOX
全程中文語音
TAKE BACK
SIMULATOR
誕生
Debut
只要您發揮超級經紀人的功力
栽培三位嬌滴滴的美少女
讓她們獲得新人獎及藝人大獎
不但能使您經紀人的生涯起死回生
還能使美少女們大紅大紫
一舉兩得何樂而不爲
日本PC-98
徵
程式.美工.企劃/
有經驗者佳


新蜀山劍俠

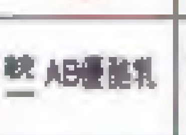


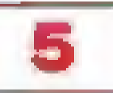


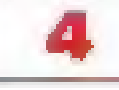


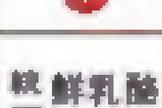


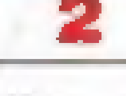
















6	5	4	3	2	1
統一AB優酪乳	統一滿漢大餐	統一奧雷特	統一鮮乳酪	統一來一客	統一礦泉水









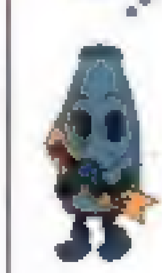








選舉公報

















主辦單位：統一企業

協辦單位：中國時報　7-ELEVEn



統一企業公司

PRESIDENT ENTERPRISES CORP.

牽引你的每一根運動神經　讓你情緒沸騰到最高點

快快樂樂來打球　展現絕技強灌籃　三分線外神射手　籃下逞威稱霸王

狂銷熱賣中

九種灌籃姿勢
每名球員均有九種不同的灌籃姿勢，[illegible]籃框、大風車灌籃、飛人喬丹灌籃、背後灌籃、龍捲風灌籃、J博士灌籃等高難度動作，媲美NBA明星球員。

陣容佈局
共有六支球隊，每隊有四名球員，每名球員均有屬性特質，如何運用每位球員的特性專長，在球賽中調度佈局，將是贏得勝利的主要關鍵。

動作流暢
流暢的動作，將將籃球的各式動作─跑、跳、傳球等動作淋漓盡致的表現出來，遊戲還允許推人、撞人等暴力行為。

六個球場
共有六個球場，每個球隊都有其主客場之分。

四種遊戲模式
遊戲中有二對二比賽、錦標賽、三分球比賽[illegible]習模式。











超級





軟體世界　SOFT WORLD



這是一場高科技戰爭！你將扮演外星球中唯一的男人，也是最高統帥——君主！如何運籌帷幄，鞏固自己的家園，逃過紫心帝國的追擊並征服宇宙中其它的星球，將是你現在刻不容緩的使命！
大銀河物語
宇宙版策略中文遊戲，豪邁登場！
第一套可以自行選擇遊戲內中文訊息顯示的字型，有行書、楷書、細明體以及勘亭流等。你還可選擇輸入中文的方式，注音輸入法、倉頡輸入法、拼音輸入法、廣東拼音輸入法。
遊戲中有各式各樣的超能力運用，諸如　心、隱形、幻影、催眠、空躍等。
完備的指令群隨時供你運用，從內政　務、科學研究到作戰指揮一應俱全。
一百四十多名日式美少女人物供你　策，且每名人物均有獨特的能力及屬性，可分別擔綱各種不同的職務
近百個細緻的 640*480 256 色高解析度太空背景及星球圖，使你有身歷外太空之　。
可自由組合設計 3D 太空戰艦，包括引擎、艦身、防護罩及武器等，充份發揮您的想像力。
戰鬥模式精彩刺激，動感十足，包您打的大呼過癮。
豐富的劇情故事，多樣的謎題等你來破解。
全視窗操作介面，容易上手，一隻滑鼠即可掌控全局。
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司 製作發行 SOFT WORLD